Belgien bfr 220,- Dänemark dkr 39,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 11.800
Luxemburg Lfr 220,- Niederlande hfl 12,50,- Österreich öS 80,- Schweiz sfr 9,90 Spanien ptas 870,-

ISSN 0947-7810 COMPUTEC VERLAG 6/97

Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin

PC Games CD-ROM & Mag

DM 9,90 mit CD-ROM

Die Nr.1

Rauchende Colts

Outlaws

Heiße Duelle im Wilden Westen

3D-Action von LucasArts

Jedi Knight

Der Höhepunkt des Star Wars-Jahres



32 SEITEN

Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos!

MIT CD-ROM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Ihr Zugang zu AOL:
Registrierungsnummer: – –
Registrierungspasswort: –

Defekte CDs schicken Sie an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

HIGHLIGHTS AUF DER CD-ROM

EXKLUSIV

X-MEN

Acclaims klassisches Beat ´em Up für ein bis zwei Spieler

EXTREME ASSAULT

Spielbare Demoversion

INTERSTATE 76

Zwei Episoden des Road Movies voll spielbar

Computer Bild CD-Qualität: sehr gut TESTSIEGER

486 • MAUS • CD-ROM • SOUNDKARTE

UEFA Champions League 1996/97, Interstate 76 und C&C2: Gegenangriff im Test. Alle aktuellen 3D-Grafikkarten im Vergleich.




Bonusheft mit Anleitungen zu allen Spiele-Demos (Die Rückseite finden Sie im Tips & Tricks-Teil)

Das kommt heraus, wenn sich fünf wackere Redakteure einen Tag lang in ein Büro einschließen und dort über Sinn und Unsinn einiger Wertungskasten-Details philosophieren: ein neuer Wertungskasten. "Schuld" daran sind die zwei wichtigsten Trends 1997 – namentlich Multiplayer-Features und 3D-Grafikkarten. Doch welche Konsequenzen hat dieser "Frühjahrsputz" im einzelnen? War's zu Wing Commander-Zeiten der 386er, so sind es heute 3D-Beschleuniger, die von immer mehr Top-Spielen schlichtweg vorausgesetzt werden. Aus einem lange Zeit belächelten Hype ist eine Unumgänglichkeit geworden, die morgen schon so selbstverständlich sein wird wie heutzutage eine Soundkarte. Für Nachschub ist jedenfalls gesorgt: Tagtäglich erreichen uns Bekennerschreiben von Spieleherstellern, die spezielle Versionen bzw. entsprechende Treiber ankündigen. Wer testhalber eine solche Karte einbaut und damit Formel 1 oder Tomb Raider ausprobiert, wird nicht mehr freiwillig zu seiner "Alten" zurückkehren wollen. Grund genug also, den Wertungskasten um die Abteilung "3D-Support" zu ergänzen. Und weil wir gerade dabei sind: In einem großangelegten Test haben wir die populärsten Platinen einem Vergleichstest unterzogen – Ergebnisse ab Seite 164.

Thema Multiplayer: Ab sofort wird explizit aufgeschlüsselt, wie viele Personen via Modem, Netzwerk, Internet bzw. an einem PC gleichzeitig spielen können. Unter "Required" bzw. "Recommended" finden Sie zusätzlich die Angabe, wieviel MB an Festplattenplatz ein Programm mindestens verputzt und ab welcher installierten Datenmenge es sich angenehm spielen läßt. So können Sie auf einen Blick Megabyte-Monster vom Kaliber eines Bundesliga Manager '97 entlarven.

Mit den neuen Einträgen "AMD" und "Cyrix" tragen wir außerdem einer Flut von Leserbriefen Rechnung, denn NHL Hockey '97 und Sega Rallye sind offenbar nur die Spitze eines Eisberges namens "Inkompatibilität mit AMD- und Cyrix-Prozessoren". Aufgrund der nicht gerade unbedeutenden Verbreitung dieser Chips werden wir in unserem redaktionseigenen Testlabor zukünftig JEDES Spiel – von der "harmlosen" Wirtschaftssimulation bis zu heiklen 3D-Action-Titeln – ZUSÄTZLICH auf uneingeschränkte Funktionstüchtigkeit testen.

Wir hoffen, Ihnen mit diesen kleinen Reformen zukünftig noch mehr geballte Information und konkretere Kaufberatung zu bieten. In diesem Sinne wünschen wir Ihnen einen sonnigen Wonnemonat und viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe!

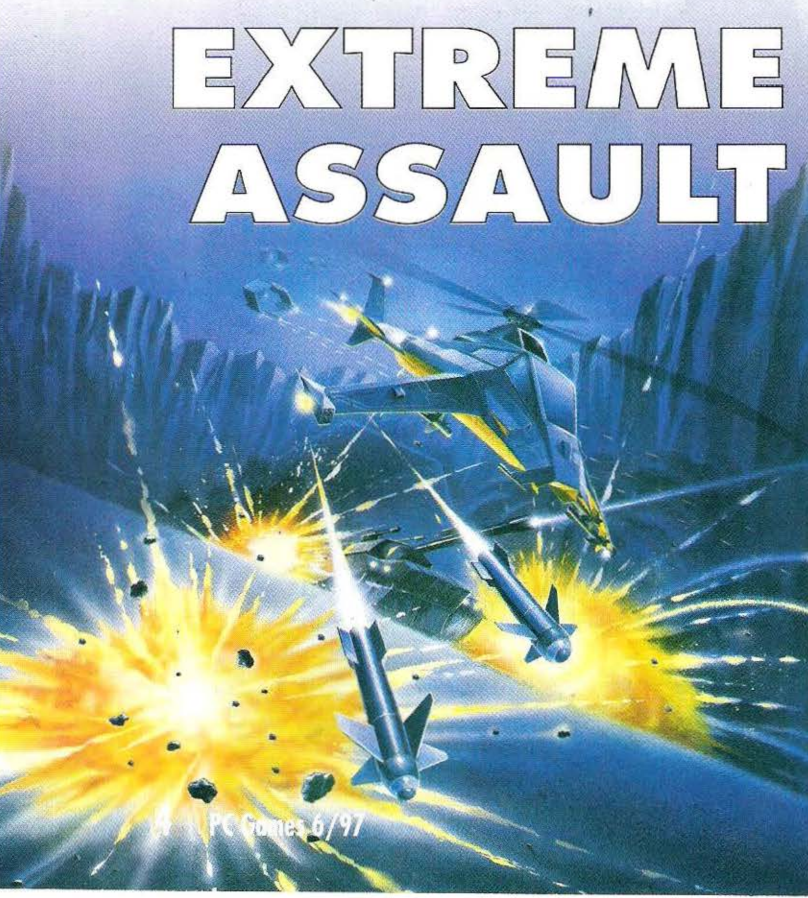
Ihr PC Games-Team



INHALT

RUBRIKEN

PREVIEWS



REVIEWS

Mit ihrer fantastischen 3D-Enginge zeigt Blue Byte allen Kritikern deutscher Spieleschmieden, was eine Harke ist. Schneller Bildaufbau, 65.000 Farben und zahlreiche Transparenzeffekte lassen so manchen Konkurrenten aus Übersee vor Neid erblassen. Bei all der Grafikpracht haben die Designer das Spiel nicht vergessen und packen zahlreiche spannende Level und eine gelungene Steuerung zu einem wahren Action-Highlight zusammen.

44

SPECIAL

HARDWARE

PERISCOPE

COMPETITION

TIPS & TRICKS

CD-ROM

Dies ist der Inhalt der „normalen" CD-ROM. Die CD-ROM der PC Games Plus für DM 19,80 enthält die Vollversion von The Hive. Aufgrund des enormen Platzbedarfs dieser Vollversion befinden sich auf der PC Games Plus in diesem Monat keine Demos, Patches und Specials.

Demos

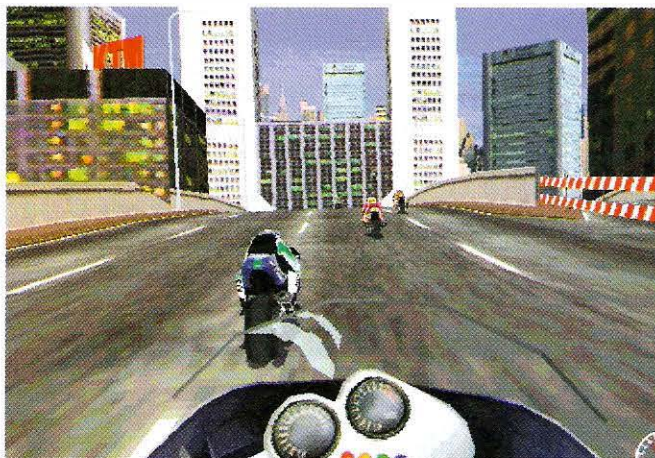
3D Ultra Minigolf • Aaron vs. Ruth • Battlesport • Darklight Conflict • Earth 2140 • Enemy Nations • Extreme Assault • FIFA Soccer Manager • Interstate 76 • NBA Jam Extreme • NCAA Basketball Final Four 97 • Power F1 • TestDrive: Offroad • Theme Hospital • Toy Story • X-Car: Experimental Racing • X-Men • Yoda Stories Desktop Adventures

Updates

Bleifuß 2 V1.11 • Bleifuß 2 V1.11 • Bundesliga Manager 97 V1.35 • Daggerfall V1.07.212 • Das Gewehr V1.03 • Das Hexagon Kartell V1.03 • DSF Fußball Manager V1.1 • MDK Direct3D-Patch • MDK DOS-Patch • MDK Win95-Patch • Risiko Patch • Silent Hunter V1.11 • Steel Panthers V1.2 • Tilt V1.01 • Vermeer V1.1 • WarWind V1.2

Specials

AOL-Software V3.0i • PC Games Reportage • Direct-X 3.0 • SimCity 2000 - Theme Pack für Win95 • Teamchef - Der Editor • Kleinanzeigen • Tips & Tricks • Command & Contact • Leser-Software



142 MOTO RACER

Wer glaubte, schnelle Rennspiele mit Motorrädern gebe es nur in Spielhallen, muß umdenken. Moto Racer der französischen Entwickler Delphine besticht durch rasante 3D-Grafik, clevere Gegner und eine exakte Steuerung. Acht abwechslungsreiche Strecken und die Netzwerkoption versprechen Langzeitmotivation.



114 C&C 2: GEGENANGRIFF

Command & Conquer die nächste: Mit dem Gegenangriff liefert Westwood neues Futter für ungeduldige Feldherren. Acht neue Missionen pro Seite sowie vier geheime Missionen enthält die Zusatz-CD, auf der auch noch 100 Mehrspieler-Karten enthalten sind. Ob das Strategie-Pack hält, was es verspricht, lesen Sie ab Seite 114.



164 3D-GRAFIKKARTEN

Mit welcher 3D-Karte laufen künftige Spiele am besten? Diese entscheidende Frage haben wir uns auch gestellt und acht 3D-Beschleuniger einem praxisnahen Härtetest unterzogen. Welche der Kandidaten durchgefallen sind und welche Karten sich für die Zukunft empfehlen, erfahren Sie in unserem Hardwarespecial ab Seite 164.

Action-Sportspiele Jump & Runs



Oliver Menne schreibt über freiwerdende Ressourcen

In diesem Monat überraschten gleich zwei Spiele durch sagenhaft schnelle Engines. Sowohl **Extreme Assault** (Blue Byte) als auch **Moto Racer** (Electronic Arts) zaubern in angenehmer Geschwindigkeit sensationelle Grafiken auf den Monitor - und das auch ohne 3D-Unterstützung! Beide Spiele zeigen, daß die zum Teil noch recht kostenintensiven Zusatzkarten nicht unbedingt erforderlich sind – vorausgesetzt, man entwickelt eine saubere Engine und verläßt sich nicht auf einen **Geniestreich der Hardwareindustrie.**

Daß den 3D-Karten die Zukunft gehört, steht sicherlich außer Frage. Anstatt aber nun die Spiele hinzuschustern, sollte man sich jedoch eher überlegen, wie man die freigewordenen Ressourcen noch besser nutzen kann.

„Wir machen weiter wie bisher, die Hardware wird´s schon richten", kann auf Dauer nicht die Devise sein. Wenn sich die Branche weiterentwickeln soll, dann darf nicht nur der Anspruch an die Grafik, sondern muß auch der an die Spielinhalte steigen.

Verkauften sich Actionspiele noch vor zwei Jahren sehr viel besser als Strategiespiele, so hat sich das Bild mittlerweile umgekehrt. Viele Spieler wollten nämlich nicht nur ihren **Zeigefinger**, sondern auch ab und zu ihr **Köpfchen** bei einem Computerspiel einsetzen.

Diese beiden Komponenten unter einen Hut zu bringen, sollte knapp 20 Jahre nach der Erfindung des Computerspiels durchaus möglich sein. Sobald sich 3D-Zusatzkarten durchgesetzt haben, könnten genügend Rechenkapazitäten freiwerden, um die Intelligenz von Computergegnern – und damit ist nicht der Schwierigkeitsgrad gemeint – noch weiter zu verbessern.

Atomic Bomberman

Neuauflage des Klassikers





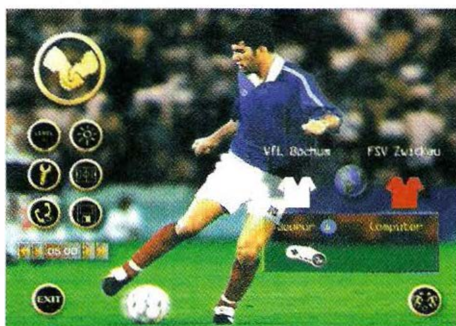
Das Spielprinzip von Atomic Bomberman hat sich seit 1985 kaum verändert. Sie müssen versuchen, die Gegner durch geschicktes Legen von Sprengladungen in die Luft zu jagen...

Seit 1985 treibt Bomberman sein Unwesen auf diversen Systemen. Das Konzept ist damals wie heute genial: Man steuert einen bombenlegenden Roboter und muß versuchen, durch geschicktes Plazieren explosiver Sprengladungen seine Gegner **vom Spielfeld zu fegen.** Bei Atomic Bomberman können bis zu zehn Spieler über Netzwerk bzw. Modem gleichzeitig in die Schlacht ziehen. Verbesserte Grafik mit geschliffener Animation und ein Level- bzw. Charakter-Editor sollen die **Faszination Bomberman** wieder einmal aufleben lassen.

Sean Dundee...

...World Cup Football

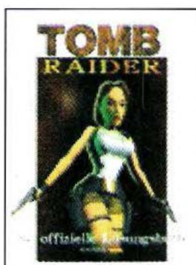
Die französische Spieleschmiede hat mit Sean Dundee World Cup Football ein interessantes Fußball-Spiel in der Mache. Mehr als 350 Vereins- und Nationalmannschaften stehen im Spiel zur Verfügung, gespielt wird in der Halle oder auf dem Feld. Für realistische Animationen sorgt auch bei World Cup Football die Motion Capturing-Technologie. In der ab Mai erhältlichen Verkaufsversion sollen außerdem verschiedene Multiplayer-Modi vorhanden sein.



Selbst erfahrene Fußballjunkies werden bei diesem Spiel die Hosen runterlassen.

Tomb Raider

Offizielles Lösungsbuch



Jetzt erhältlich: das offizielle Lösungsbuch.

Das **offizielle Lösungsbuch** zu Tomb Raider ist nun erhältlich. Das 164 Seiten starke Werk umfaßt alle Level einschließlich der verborgenen Geheimräume. **Mehr als 1400 Screenshots** erklären die einzelnen Puzzles sehr detailliert, kurze begleitende Texte umschreiben die Situation. Bestellt werden kann das 29,95 DM teure Lösungsbuch über Telefon: 040/85171590 (Montag bis Freitag: 14-18 Uhr) oder per Fax: 040/85171591

Terracide

Attack from Mars

Von Eidos Interactive kommt der 3D-Shooter Terracide. Die Story ist bei dem Titel naheliegend: Fiese Außerirdische greifen wieder einmal die Erde an, der Spieler ist die letzte Hoffnung der Menschheit. Gespielt wird wahlweise aus der Ich-Perspektive oder aus einer Außenansicht. Über sieben Raumschiffe, die sich in 20 Level unterteilen, gilt es von den extraterrestrischen Eindringlingen zu befreien. Terracide wird über Netzwerkoption (16 Spieler) und Unterstützung für 3D-Grafikkarten verfügen.



Vor allem die Lichteffekte sind bei Terracide sehr beeindruckend.



Durch die Unterstützung von 3D-Grafikkarten kann Terracide mit phantastischen Grafiken aufwarten.

Telegramm

Mindscape arbeitet an einer neuen Version von **Megarace 2**, die nun auch MMX unterstützen soll. Auch Azrael´s Tear soll für die neue Technologie umgesetzt werden +++ Das Kölner Unternehmen bitlab produziert **John Sinclair: The Evil Attacks**, das Spiel zur gleichnamigen TV-Serie +++ Megamedia konnte für den Soundtrack zu Outlaw Racers den Miami Vice-Musiker **Jan Hammer** verpflichten +++

Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film



Thomas Borovskis findet eine Leiche

„Adventure & Rollenspiel & interaktiver Film" - ein schönes Thema, nicht wahr? Vor drei oder vier Jahren machte diese Unterscheidung in drei Bereiche tatsächlich noch Sinn. Wenn ich mich richtig erinnere, zeichnete sich damals nämlich eine **Zweiteilung des Adventure-Genres** ab. Auf der einen Seite standen (und stehen immer noch) die klassischen Adventures mit ihrem typischen Inventory, gezeichneten Grafiken und vielen knackigen Puzzles. Andererseits kamen damals auch die ersten **„Interaktiven Spielfilme"** auf. Die unverkennbaren Merkmale eines interaktiven Films waren verschwenderisch **voluminöse Videoclips** und eher **bescheidene Rätsel** - nur an wichtigen Stellen durfte der Spieler tatsächlich eine Entscheidung treffen. Während Hersteller wie Origin sich diese Genrebezeichnung mittlerweile einfach so zurechtbiegen, wie sie wollen (Wing Commander IV ein Interaktiver Film?), ist das Genre in Wahrheit **schon lange tot**. Wegen der Unvereinbarkeit von flüssig ablaufenden Videoclips und echter Interaktivität wurde der interaktive Film als **eine Art Notlösung** geschaffen. Heute, da superschnelle Pentiums selbst im SVGA-Modus noch flüssige 3D-Grafiken ermöglichen, müssen bei Videoeinlagen in Adventures keinerlei spielerische Abstriche mehr gemacht werden. Deshalb ist dieses Provisorium zwischenzeitlich so überflüssig wie das Telefonmonopol oder die Gewerbekapitalsteuer. Das Genre ist tot, und das Begräbnis findet in genau einem Monat auf dieser Seite statt. Außer der neuen Überschrift (jetzt: **„Adventure & Rollenspiel"**) wird sich am Inhalt natürlich nichts ändern...

Return to Krondor

Noch im Sommer fertig



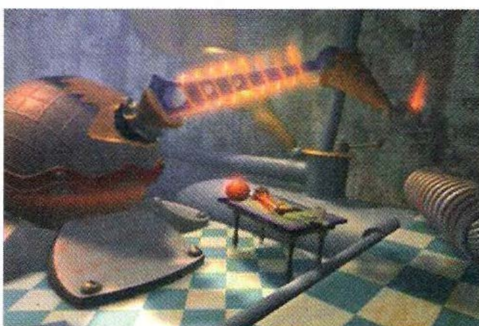
Deutlich verbesserte Grafik und ein neues Kampfsystem: Return to Krondar

Nachdem Sierra die Namensrechte für sein Rollenspiel **Betrayal at Krondor** vor geraumer Zeit an **7th Level** abgetreten hat, kündigt der amerikanische Hersteller in Kürze eine Fortsetzung an. In der Fantasy-Welt von **Erfolgsautor Raymond E. Feist** („The Riftwar Saga") steuert der Spieler gleich zwei Charaktere aus der Buchreihe: namentlich Jimmy the Hand und William conDoin. Nach Angaben von 7th Level wird das Gameplay von Return to Krondor **große Ähnlichkeiten** mit dem seines Vorgängers haben. Die frei begehbare Welt wird grafisch aber bedeutend besser aussehen - dynamische Kameraperspektiven und echtzeitberechnete 3D-Grafiken sollen den Erfolg des Projektes garantieren. Spürbare Verbesserungen wird es auch beim Kampfsystem geben: Über **50 Zaubersprüche**, ein Smart-Cursor-System (was ist das?) und mehr als **100** animierte **Kampfszenen** sind die wichtigsten Eckdaten.

Of Light & Darkness

Surrealistische Grafiken und irre Story

Wer Steven Kings Buch „Das Bild" gelesen hat, wird sich nicht wundern: Als Mike und seine Schwester Serin ein eigenartiges Gemälde eines französischen Künstlers genauer ansehen, werden sie plötzlich **in die gezeichnete Welt** „hineingezogen". Das fremde Land besteht aus sieben verschiedenen Zonen mit insgesamt über **60 Locations**. Auf ihrer Reise zurück in die Realität treffen Mike und Serin auf zahlreiche illustre Charaktere und knifflige Puzzles. Das Grafikadventure „Of Light & Darkness" wird in Amerika von Interplay veröffentlicht und soll Mitte des Jahres auch in Deutschland erhältlich sein. Was das Spiel auf den ersten Blick so interessant macht, sind weniger die Rätsel als die **verträumten Grafiken im Myst-Stil**.



Of Light & Darkness ist ein Adventure, bei dem vor allem auf die Präsentation Wert gelegt wurde.

The Space Bar

Neues Adventure vom Infocom-Meister



In der Space Bar erfährt man die Lebensgeschichten einiger Aliens.

Kein geringerer als **Steve Meretzky** selbst (Per Anhalter durch die Galaxis, Zork Zero etc.) steht hinter der Entwicklung des Grafikadventures „The Space Bar". Rocket Science Games´ **verrücktes Spiel mit SciFi-Hintergrund** ist in Amerika bereits erhältlich, während die deutsche Vertriebsfrage zum Redaktionsschluß noch offen war. In Anbetracht des ungewöhnlichen Spielkonzeptes wäre es aber wirklich schade, wenn sich kein deutscher Distributor finden sollte. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines **außerirdischen Cops**, der den Mord an einer Kollegin aufklären muß. In einer schummerigen Weltraumbar trifft er auf die verschiedensten Aliens, die ihm während der Verhöre ihre skurrilen Lebensgeschichten erzählen. Das Tolle daran: Diese kleinen Episoden werden vom Spieler nicht nur passiv miterlebt, sondern **aus der First-Person-Perspektive auch selbst gesteuert**. Das Adventure präsentiert sich mit einer Zork-Nemesis-ähnlichen 360°-Bewegungs-Engine.

Simulationen & Rennspiele & Flugsimulationen



Harald Wagner nimmt Abschied vom Textmodus

Bis in die Mitte der achtziger Jahre waren **Computerspiele im Textmodus** noch gang und gäbe, **vierfarbige Standbilder** wurden noch mit heruntergefallener Kinnlade bestaunt. Dem Spielspaß tat dies naturgemäß keinen Abbruch, schließlich gab es im PC- und Heimcomputerbereich nur wenig, was spielerische Vorgänge auch nur annähernd realistisch visualisieren konnte. **Selbst Flugsimulationen und Rennspiele** waren (mit viel Phantasie) als solche zu erkennen und durchaus spielenswert. Im Laufe der Zeit wurde die bewegte Grafik eingeführt, nach dem vierfarbigen CGA-Modus auch der 16-farbige EGA-Modus zu Grabe getragen und schließlich, um endlich Fotorealismus bieten zu können, auch der **VGA-Standard ad acta gelegt**. Nicht nur Ästheten profitieren von den "neuen" Möglichkeiten, auch die Anhänger reinrassiger Simulationen, die ja eher auf die wirklichkeitsgetreue Abbildung physikalischer Vorgänge als auf bunte Bildchen Wert legen. Schließlich benötigt die **Vermittlung eines authentischen Fluggefühls** die **visuelle Darstellung** der Flughöhe: Schattenwurf, verzerrte Texturen und Nebel sind dafür nötig. Um die eigene Geschwindigkeit zu vermitteln, sind (möglichst plastische) Bodenobjekte nötig, zur **Identifizierung von Objekten** wie etwa Feindflugzeugen hochaufgelöste Texturen. Erstaunlicherweise legt man bei **Actionspielen weitaus höheren Wert** auf grafische Vollkommenheit als bei **selbsternannten Simulationen** wie SU-27 Flanker, Air Warrior II oder iM1A2 Abrams. Wo soll sich denn ein Flugzeug verstecken, wenn nicht in Wolkenfeldern oder in den Tiefen einer Schlucht? Wozu ein grün gestrichener Panzer, wenn kein Baum zur Tarnung dient? Hoffentlich nehmen auch diese "Hardcore-Simulanten" bald Abschied von ihrer ärmlichen und textmodusähnlichen Grafik.

Formula Karts

Seifenkistenrennen

Nachdem Kart-Rennspiele bislang entweder **bierernste Simulationen** oder vergleichsweise **alberne Reaktionsspiele** waren, schickt sich Sega an, diese Lücke im Rennspielgenre zu schließen. Bei Formula Karts handelt es sich um ein **actionorientiertes Spiel** im Stil von Sega Rally. Das voraussichtlich ab Juni erhältliche Spiel läßt bis zu **acht Spieler im Netzwerk** gegeneinander antreten.



Auf der Jagd nach der Ideallinie: Die PS-schwachen Karts verlangen weniger nach aggressivem Fahrstil als vielmehr nach präzisem Fahren.

Megarace II (MMX)

Frischzellenkur



Dank MMX auch ohne 3D-Chipsatz schön und schnell: Megarace II soll zeigen, was in Intels Befehlssatz steckt.

Mindscopes **futuristisches Rennspiel Megarace** II, längst schon als DOS-Version verfügbar, wird aufgrund der zunehmenden Verbreitung von **MMX-tauglichen Prozessoren** (schließlich wildern endlich auch AMD und Cyrix in diesem Marktsegment) einer Frischzellenkur unterworfen. Durch den Einsatz der neuen Techniken wurde die Grafik laut Hersteller nun "schöner, schnell, glatter", aber auch die stets bemängelte **Steuerung wurde optimiert**. Bereits im Mai diesen Jahres soll die MMX-Version von Megarace II für DM 60,– verfügbar sein.

F-16 Fighting Falcon

Der endgültig letzte Falke?

Nach den Helikoptersimulationen Hind und Apache Longbow widmet sich das britische Softwarehaus **Digital Integrations** nun der Simulation des momentan wohl bekanntesten Kampfflugzeugs, der **amerikanischen F-16**. Neben den zahlreichen Multiplayer-Modi verweist DI vor allem auf die **künstliche Intelligenz** der freundlichen Wingmen und feindlichen Truppen. Noch in diesem Jahr wird DIs Fighting Falcon einen **russischen Bruder** bekommen, der die "Virtual Battlefield" genannte Produktsparte abrunden soll.



Noch wirkt die Grafikengine des Fighting Falcon etwas altbacken, Digital Integration hat allerdings Nachbesserung gelobt.

Telegramm

Hoher Mehrwert für wenig Geld: Für SSIs U-Boot-Simulation Silent Hunter gibt es nun Zusatzmissionen unter dem Namen Patrol Disk. Die Packung mit 15 Szenarien und einem Missionseditor steht Mitte des Jahres für ca. DM 30,– in den Läden +++ Microsofts neuestes Expansion Pack für den Fight Simulator for Windows 95 bildet das südliche Kalifornien ab. Neben Landschaftsdaten werden auch die beliebten Adventures mitgeliefert +++ ARI Data setzt dagegen auf Masse: Das Flight-&Adventure Pack bietet knapp 500 Szenarien und 50 Minuten Video. Highlight dürfte die Vollversion von FSCOM, dem FS Adventure Generator, sein +++ Für Software 2000s Rallye Racing 97 gibt es unter dem Titel X-tra Strecken zehn neue Strecken, die dank breiter Auslaufzonen endlich auch kleinere Fahrfehler zulassen.

WiSims & Strategie & Denkspiele



Petra Maueröder über Namenstage

Warum heißen die meisten Neugeborenen automatisch Laura, Lisa, Lukas oder Kevin? Logisch: Hyper-Kreativität seitens der Eltern. **Und weshalb wird der Markt momentan mit PC-Spielen wie Dark Colony, Dark Reign und Dark Earth oder Time Warrior, Shadow Warrior, Air Warrior und Sandwarrior überschwemmt?** In diesem Fall müssen wir etwas weiter ausholen. Woher die kleinen Kinder kommen, wissen Sie entweder aus eigener Erfahrung oder aus der Jugendzeitschrift Ihres Vertrauens. **Doch woher stammen die sagenhaft originellen Titel für Computerspiele?** PC Games enthüllt: Es ist keineswegs so, daß sich eine Horde hochbezahlter Marketing Strategen darüber nächtelang die Köpfe zerbricht. Stattdessen wird immer öfter das Programm CLONE eingesetzt, bei dem man nur noch das Genre auswählen muß – fertig. Zauberei? Mitnichten. **Bei Actiontiteln etwa kombiniert CLONE nach dem Zufallsprinzip nichtssagende Floskeln wie "Battle", "Extreme", "Strike", "Assault", "Commander" oder "Virtual" zu einem eindruckschindenden Etwas.** Der Planer, Das Amt, Die Siedler, Die Fugger, Der Produzent – sagenhaft, was CLONE zum Thema "Wirtschaftssimulation" eingefallen ist. **Die aktuelle Version 2.0 kann sogar vollautomatisch Titel für Nachfolger generieren.** Es genügt bereits, den Namen des Vorgängers einzutippen. "King's Quest 7" liefert als Ergebnis "King's Quest 8" – schlichtweg genial! **Wenn Sie sich bisher darüber gewundert haben, daß Neuauflagen oder Zusatz-CDs grundsätzlich mit Attributen wie Gold, Deluxe, 2000, Extra, Super, Turbo, Ultra, Professional oder Special Edition geschmückt werden – jetzt wissen Sie Bescheid.** Demnächst in unserer Reihe "Die finsteren Geheimnisse der Spiele-Industrie": GOODLUCK, der Release-Termin-Generator.

Imperialism

Aufbruchstimmung bei SSI



In solch schmucken Kolonie-Ansichten spielt sich ein großer Teil von Imperialism ab.

Es behandelt ein unverbrauchtes Thema (19. Jahrhundert), sieht unverschämt gut aus (gerenderte SVGA-Grafik) und kommt von SSI: **Imperialism ist eine verführerische Mischung aus Strategie und Wirtschaftssimulation, deren Spielprinzip sich am ehesten mit Colonization oder Conquest of the New World vergleichen läßt.** Die technischen Innovationen der industriellen Revolution spielen dabei eine ebenso wichtige Rolle wie der Ausbau einer Infrastruktur, diplomatische Beziehungen zu anderen Ländern und der Handel mit Ressourcen wie Gold, Eisen, Kohle, Baumwolle, Vieh, Früchten oder Edelsteinen. Der im September erscheinende Win95-Only-Titel unterstützt Modem und Netzwerk und wird von Haus auf mit einem Kartengenerator ausgeliefert.

Echtzeit-Update

Last-Minute-Angebote

Nachtrag zu unserem Echtzeitstrategie-Special in PC Games 5/97: **Topware ("Earth 2140") und Media Publishing ("Mayday") ergänzen den illustren Kreis jener Hersteller, die sich um die Nachfolge von Command & Conquer bewerben.** Das Spielprinzip kennen Sie, die Fakten vermutlich noch nicht. Hier sind sie: Earth 2140 umfaßt 50 Missionen, 100 Einheiten (darunter Luft- und Seestreitkräfte) und Netzwerk-/Modem-Optionen. **Eigentlicher Clou: die Highcolor-Grafik in 640x480 bzw. 800x600 Bildpunkten mit 65.000 Farben.** Der Preis liegt mit rund DM 50,– am oberen Preislimit des Topware-Sortiments. Auch hardwaretechnisch lotet Earth 2140 die Grenzen des Machbaren aus – allen Ernstes wird ein Pentium 200 mit 32 MB RAM empfohlen. Exakt 89 Jahre früher spielt Mayday, das ähnlich wie Dark Reign **unterschiedliche Höhenstufen und Geländetypen** berücksichtigt. Dafür werden auch "nur" 40 Missionen, 80 Einheiten bzw. Gebäude und 256-Farben-Grafik geboten. Zufälle gibt's: In Earth 2140 kämpft die "Eurasische Dynastie" (Osteuropa, Asien) gegen die "United Civilized States" (USA, Westeuropa, Afrika), während Mayday den "Vereinigten Kontinent von Amerika", den "Asiatischen Bund" und die "Nah-Ost-Liga" aufeinanderhetzt. Beide Kandidaten brüsten sich erwartungsgemäß mit "herausragender" bzw. "überlegener" KI und demonstrieren auch beim Erscheinungstermin beneidenswerte Harmonie: Spätsommer 97.





HiRes-Grafik für Hightech-PCs: Earth 2140 (oben) und Mayday (rechts).

Telegramm

++++ Nichts für Pazifisten: Nach Star General steht mit **Pacific General** eine weitere Folge der legendären Five Star-Serie von SSI auf dem Programm. Zu diesem Zweck wurde das traditionsreiche Hexagon-System um Seekämpfe, Insel-Stützpunkte und Missionen bei Nacht erweitert. Als Anführer der alliierten bzw. japanischen Armee erwarten Sie u. a. zwei komplette Kampagnen, ein Szenario-Editor, ein Zufallskarten-Generator und die üblichen Multiplayer-Modi. Release-Termin: September 97. ++++ Endlich ist sie da, die **SimCity 2000 Netzwerk-Edition** – und zwar komplett in deutsch! Bis zu vier vernetzte Städteplaner teilen sich U-Bahn-Netze und Kraftwerke, halten Stadtratssitzungen ab und streiten sich um die letzten Flecken unbesiedelten Gebiets. Eine reizvolle Herausforderung für SimCity 2000-Süchtige mit LAN-, Modem- oder Internet-Anbindung. ++++ **Uncle Henry's PlayHouse** ist kein Beat 'em Up, sondern eine preisgünstige Compilation zwölf berühmt-berüchtigter Knobeleien aus den Trilobyte-Klassikern **7th Guest** und **11th Hour**. Anerkannt gehaltvolle Gehirnschmalz-Kost für Intelligenzbestien und solche, die es werden wollen! ++++ **"Conquest of the New World Deluxe Edition"** lautet der rekordverdächtige Titel einer Neuauflage des letztjährigen Strategie-Kleinods von Interplay. Neuerungen: zusätzliche Naturwunder und Ressourcen, neue Szenarien sowie ein Editor +++ Die Fans wird's freuen: Accolade hat Pläne für **Deadlock 2** ebenso bestätigt wie Broderbund den dritten Teil von **Warlords**.

Multimedia & Online & Hardware



Florian Stangl wünscht sich mehr Online-Engagement der Hersteller

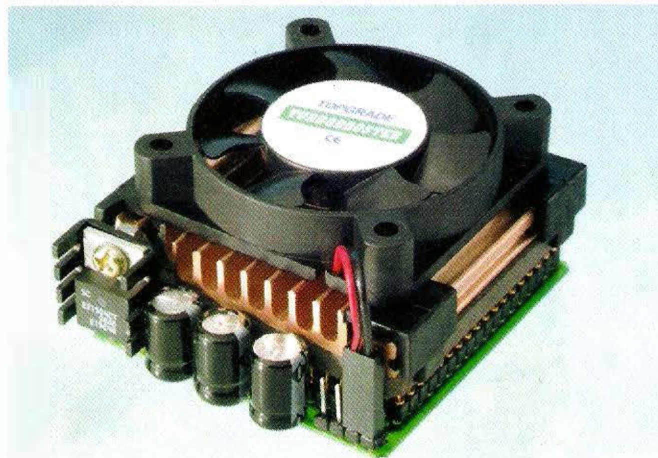
Es ist schon verwunderlich: Da bringt eine Firma wie 3DFX Interactive einen **erstklassigen 3D-Chip** auf den Markt, und auf der hauseigenen Website tummeln sich **nichtssagende Infos** mit spärlichen Updates. Noch krasser wirkt das Online-Ödland im Vergleich zu den **engagierten Homepages** einiger 3DFX-Fans, die sich tagtäglich durchs Internet wühlen und überall nach den neuesten Informationen suchen. Ein echtes Highlight für 3DFX-Fans ist das **All Games Network** (www.allgames.com/3D), eine unabhängige Site, auf der ständig alles Wissenswerte rund um den 3DFX und die anderen 3D-Beschleuniger gesammelt wird. Hier gibt es Links zu den **neuesten Demos**, die 3D-Grafikkarten unterstützen, Patches, Updates, Gerüchte, Screenshots und sogar ein Diskussionsforum. Bei den Hardware-Kollegen von PowerVR, Diamond oder Orchid sieht es wenig besser aus. Hersteller von Hardware **scheinen die Spielergemeinde zu vergessen**, obwohl gerade sie ihre 3D-Beschleuniger, Soundkarten und Joysticks überwiegend an Zocker verkaufen. Doch Händlerinfos und Firmenporträts sind offensichtlich wichtiger als brauchbares Wissen für Spieler. Dann sollten sich doch wenigstens die Kunden austauschen können. Nun mag der eine oder andere argumentieren, daß es nicht Aufgabe eines Herstellers sei, seinen Kunden ein **Diskussionsforum** zu schaffen, in dem vielleicht sogar Negatives über seine Produkte gesagt wird. Sollte es aber sein, denn dann könnte der Publisher endlich einmal seine Sicht der Dinge mit dem Käufer diskutieren und somit Gerüchten und Falschmeldungen entgegenwirken. Muß so etwas wirklich Aufgabe von **engagierten Privatleuten** bleiben?

Topgrade Turbobooster

MMX-Technik für jedermann

Wenn der PC immer auf dem neuesten Stand sein soll, geht das schnell ins Geld. Ein neuer Hauptprozessor zieht nämlich oft den Kauf eines neuen Motherboards nach sich, weil beispielsweise die Stromversorgung unterschiedlich ist. Intels neuer **Pentium-Chip mit MMX** hat genau dieses Problem, das für Laien nicht gerade einfach zu lösen ist. Hier hakt die Firma Topgrade ein, die MMX-Chips mit 166 oder 200 MHz und einem eingebauten Spannungswandler anbietet. Damit wird der Upgrade zum Kinderspiel: Sie schrauben das Gehäuse Ihres Rechners auf, entfernen den alten Prozessor aus dem **ZIF-Sockel** (den müssen Sie natürlich besitzen!), setzen den neuen ein und schließen die Stromversorgung an. Das war's. Das Drei-Minuten-Manöver wird in der Anleitung vorbildlich erklärt und ist für jeden nachvollziehbar, der bereits eine Grafik- oder Soundkarte eingebaut hat. Sie müssen sich sonst um nichts kümmern, außer (je nach Rechner) den Bustakt verändern. Das sollte aber in der Anleitung Ihres Mainboards gezeigt sein und ist außerdem einfach zu bewerkstelligen. Um **BIOS-Änderungen** oder sonstige Nicklichkeiten brauchen Sie sich keine Gedanken zu machen. Die empfehlenswerten Upgrades kosten DM 799,- für die 166-MHz-Version und DM 1149,- für den P 200.

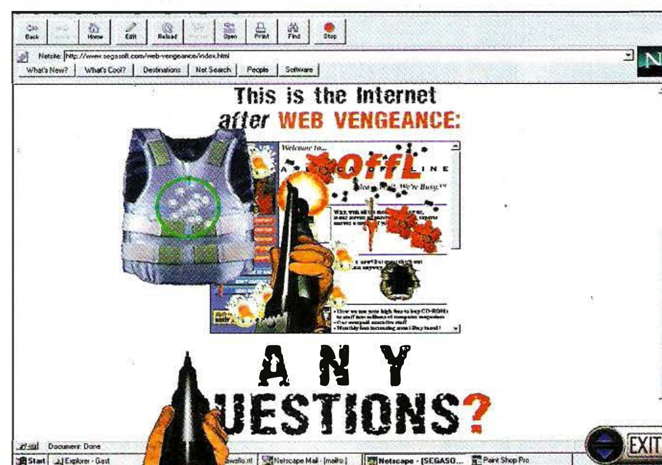
Bezugsquelle: Topgrade, Steinweg 14, 35440 Linden, Tel. 06403/694379.



Läuft mit so gut wie allen PCI-Boards: Topgrades leicht zu installierendes MMX-Upgrade.

Web Vengeance

Baldrian für genervte Web-Surfer



Mit Web Vengence dürfen Sie Ihrem Frust über schlechte Web-Sites freien Lauf lassen. Segasofts Homepage wehrt sich mit der kugelsicheren Weste.

Wer kennt das nicht: Die **gewünschte Web-Site** wird elend langsam aufgebaut, das Angebot wurde seit Weihnachten nicht erneuert, oder Sie finden einfach nicht die Info, nach der Sie so dringend suchen. Wenn Sie früher Ihre Umgebung mit fliegenden Mäusen oder üblen Schimpfworten traktierten, sollten Sie jetzt auf eine viel elegantere Methode umschwenken. Von Segasoft gibt es nämlich Web Vengeance, das nach dem kostenlosen Download drei verschiedene Gewehre anbietet, mit denen Sie die Nerv-Site nach Strich und Faden durchlöchern dürfen. Das Ergebnis wird dann in der **Hall of Shame** allen Surfern zugänglich.

Bezugsquelle: www.sega-soft.com/web-vengeance/index.htnl.

Xplosion 3D

Seitz System Service bietet zur 3D-Karte **Apocalypse 3D ein** speziell darauf abgestimmtes Komplettsytem an, das mit einem Cyrix P200+, einer AWE 64, einem 12fach CD-ROM von Teac und einem 32-64 MByte schnelle EDO-RAM ausgestattet ist. Das System ist ab DM 3999,- erhältlich und enthält außerdem alle weiteren notwendigen Komponenten und sogar eine Netzwerkkarte. Auf Wunsch kann Ihr alter Rechner in Zahlung genommen werden.

Kontakt: Seitz System Service, Tel. 0711-9905314.

Die Have A N.I.C.E. Day-Competition

Bahn frei!



Magic Bytes und Synetic machen's möglich: Fahren Sie mit beim "Großen Kart-Preis von PC Games"! Stehen Sie neben Thomas Borovskis an der Startlinie, kämpfen Sie gegen Oliver Menne um die Pole Position, überrunden Sie Harald Wagner, drängen Sie Florian Stangl von der Strecke und zeigen Sie Petra Maueröder, was eine Harke ist. Sie wollen dabei sein? Dann nutzen Sie diese einmalige Gelegenheit und machen Sie mit bei der großen Have A N.I.C.E. Day-Competition!

Have A N.I.C.E. Day lautet der sympathische Titel des Action-Rennspiels von Magic Bytes. Auf den sechs Strecken geht's allerdings weniger freundlich zu, denn Ihre Gegner kennen kein Pardon. Unter den Motorhauben der Flitzer (darunter ein umgebauter Ford Mustang und ein Chevrolet Coupé) stecken nicht nur bis zu 400 Pferdestärken, sondern auch einige nette Überraschungen für Ihre Rivalen: Ölpfützen, Haftminen, Nägel und Kugeln bringen Verfolger gewaltig ins Rotieren. Vorausfahrende Vehikel werden kurzerhand mit MGs oder Raketen ins Visier genommen und elegant ausgeschaltet – James Bond hätte seine Freude dran. Loopings und Sprungschanzen stellen zudem extreme Anforderungen an Ihr fahrerisches Können, das Sie bei Meisterschaften rund um den Globus (Ägypten, Arktis, China, Chicago, Südamerika) unter Beweis stellen müssen. Schon bald erscheinen mit dem Track Pack übrigens weitere Strecken. Mit seiner unglaublich schnellen SVGA-Grafik, den anspruchsvollen Pisten und der präzisen Steuerung gehört Have A N.I.C.E. Day zu Recht zu den Referenz-Titeln seines Genres.

1.-5. Preis: Fünf glückliche Gewinner werden am 1. August 1997 gegen die fünf zu allem entschlossenen PC Games-Redakteure sowie fünf Synetic-Mitarbeiter auf dem Gelände von "Stuck´s Indoor Kart" in Nürnberg um den Have A N.I.C.E. Day-Pokal kämpfen. Inbegriffen ist die Anfahrt per Bahn, eine Hotelübernachtung und Verpflegung. Der Wettbewerb hat einen Wert von über 10.000 Mark!



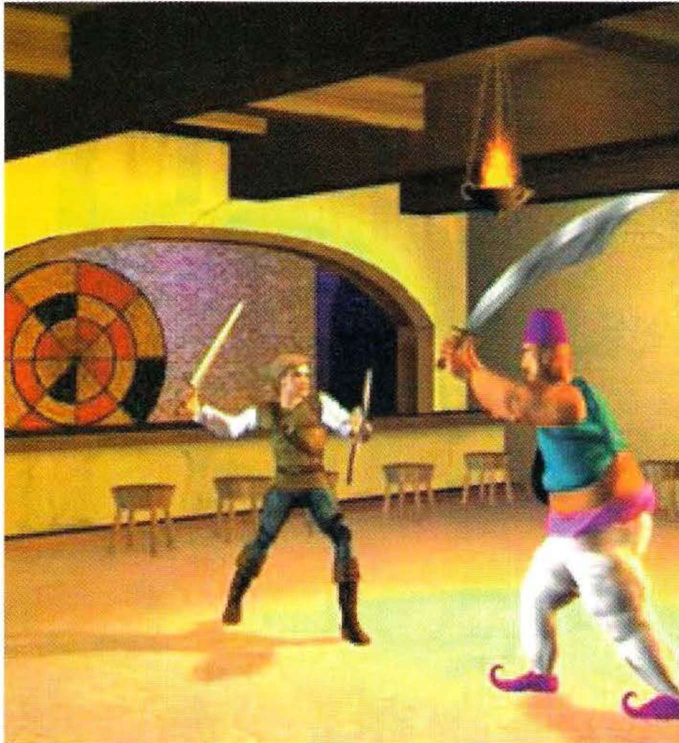
Die Preisfrage:

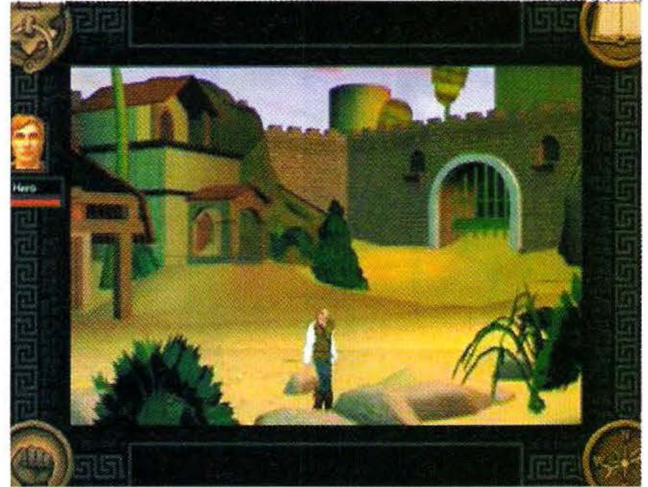
Wie heißt die Missiondisk, die bald zu Have A N.I.C.E. Day auf den Markt kommen wird?

a) Track Pack b) Mad Sceneries c) Highway to Hell

Schreiben Sie den Lösungs-Buchstaben auf eine Postkarte und senden Sie diese bis zum 1. Juni 1997 an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Have A N.I.C.E. Day
Roonstraße 21
90429 Nürnberg





Blondie in der Wüste. Hier kann er nach Herzenslust trainieren, ohne Umstehende zu verletzen (oben). Das Kampfinterface fügt sich in Dragonfire nahtlos in das Spielgeschehen ein. Eine Umstellung wird für erfahrene Spieler sicherlich notwendig werden (links).

Quest for Glory 5: Dragonfire

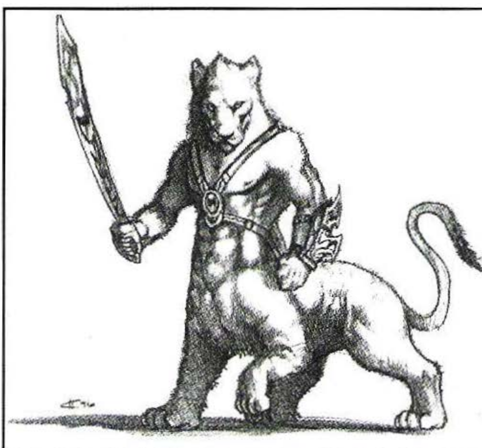
Blondie is back!

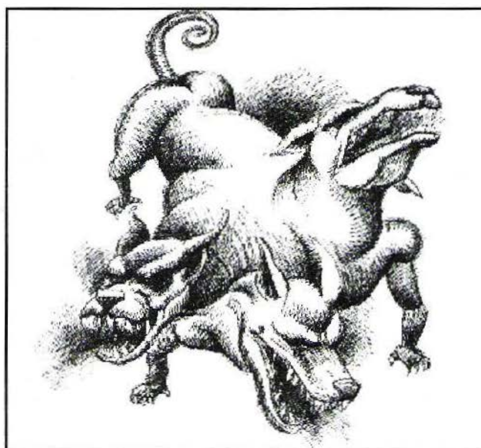
So, you want to be a hero...again? Kein Problem! Sierras Erfolgsserie Quest for Glory Serie geht mit Dragonfire in die fünfte Runde. Absolventen der Korrespondenzschule für berühmte Abenteurer schrieen förmlich nach einem Sequel und wurden erhört.

Quest for Glory ist bis heute das einzige Spiel, bei dem man von echter Wiederspielbarkeit sprechen kann. Das mit Rollenspielelementen gemischte Sierra-Adventure kann aus der Sicht eines Kämpfers, Diebs, Magiers oder Paladins gespielt werden und bietet in allen Varianten neue Rätsel, Locations und Charaktere. An diesem Aspekt wird sich auch bei Dragonfire nichts ändern. Allerdings läßt ein Blick auf die neue Featureliste einiges neue erwarten.

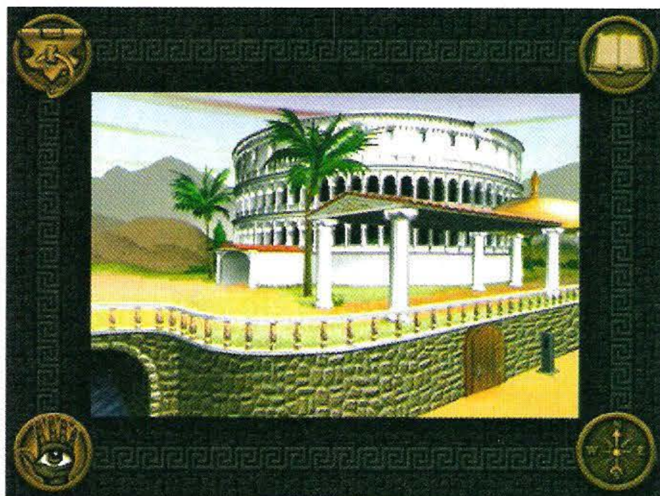
Volume Pixel Hero

Die Spielumgebung mutierte von der flachen 2D-Ansicht zu einer echten 360°-3D-Welt mit scrollenden Hintergründen und verschiedenen Kameraperspektiven. Eine neue Engine rendert alle Charaktere in Voxelgrafik (Voxel = Volume Pixel). Dies ermöglicht detaillierte Charaktere mit realistischen Bewegungen. Und da wir gerade von Charakteren sprechen: Erstmals wird es auch möglich sein, in die Rolle einer weiblichen Hauptfigur zu schlüpfen! Zu den bereits bekannten Fähigkeiten unserer Abenteurer gesellen sich nun auch die Kunst des Taschendiebstahls für den Dieb und Schwimmen für alle Charakterklassen. Drei neue Paladinfähigkeiten sollen ebenfalls ihren Weg ins fertige Spiel finden. Dem Kämpfer stehen neue Waffen zur Verfügung – mit solch abenteuerlichen Namen wie Dragonslayer, Wurmbane Spear, Slasher Dagger und Ice Diamond. Die neuen Waffen wurden durch das neue Kampfinterface möglich, das wesentlich mehr Bewegungsfreiheit und indivi-

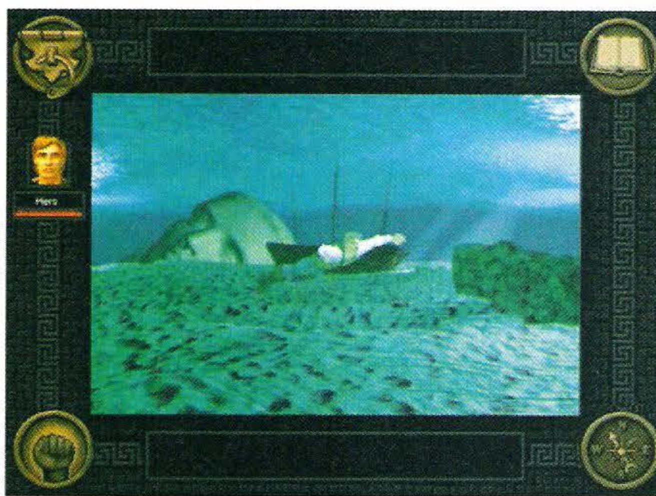




Quest for Glory 5 wird über wahre Heerscharen an Monstern verfügen. Hier sehen Sie zwei Beispiele...



Das Amphitheater von Silmaria wird von den Bürgern häufig besucht.



Abgetaucht: Einige Abschnitte werden unter Wasser spielen.

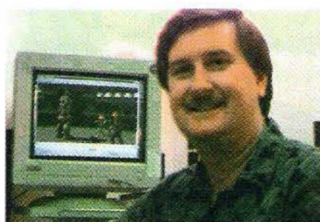
duelle Attacken ermöglichen soll. Für die allgemeine Benutzeroberfläche wird neben der Iconleiste ein zusätzlicher Textparser diskutiert, wie er bereits in Leisure Suit Larry 7 zum Einsatz kam.

Jetzt auch mit Multiplayermodus

Die wesentliche Neuerung ist jedoch der Multiplayermodus. Die Details stehen noch nicht ganz fest, aber soviel wissen wir bereits: Im Multiplayerspiel können Sie zwischen vier verschiedenen Charakteren wählen. Sie spielen entweder als Held (wie immer namenlos), Elsa (die Heldin), Gladiator oder Magnum Opus. Im Solo-Spiel stehen übrigens nur die beiden Helden zur Verfügung. Quest for Glory war schon immer für seine Einsteigerfreundlichkeit bekannt, ein Umstand, den erfahrene Spieler oft bemängelten. Dragonfire verfügt nun über intelligente Schwierigkeitsstufen. Das Spiel schätzt die Fähigkeiten des Spielers selbständig ein und gestaltet den weiteren Verlauf entsprechend.

Herolympics

Unser Held besucht diesmal das Land Silmaria, das stark an das Griechenland der Antike erinnert. Der alte König ist soeben erbenlos dahingeschieden, und ein neuer muß her. Die Liste der Kandidaten ist lang, daher beschließt man, den fähigsten Bewerber für den Thron im fairen Wettkampf zu ermitteln. Fair bedeutet in diesem Fall, daß Sie gegen die vielköpfige Hydra, den Höllenhund Cerberus und andere mythologische Fabel-



"Die Zukunft von Quest for Glory wird von Sierra entschieden, aber ich bin sicher, daß es noch sehr lange weitergeht...", Jay Usher

wesen antreten müssen, während eine Bande von Halsabschneidern und Massenmördern versucht, sie um die Ecke zu bringen. Den feuerspeienden Drachen, der am Ende auf Sie wartet, wollen wir gar nicht erst erwähnen. Ein schmutziger Job, aber einer muß ihn schließlich machen. Glücklicherweise gehen Ihnen einige alte Kumpels helfend zur Hand, darunter der Liontaur Rakeesh und der beknackte Zauberer Erasmus. Und bevor wir es vergessen: Unser Held wird diesmal seine Fähigkeiten als digitaler Don Juan unter Beweis stellen. Ein Mädel hat tatsächlich ein wohlwollendes Auge auf ihn geworfen.

Fanpost ausgewertet

Die meisten dieser Neuerungen wurden übrigens direkt den Verbesserungsvorschlägen der zahlreichen Quest for Glory-Fans entnommen. Es ist erstaunlich, über welch eine große Fangemeinde diese Serie, die traditionsgemäß immer ein wenig von Kings Quest, Space Quest und Larry in den Hintergrund gedrängt wird, verfügt. Im World Wide Web befinden sich mindestens 50 Webseiten, die sich ausschließlich mit diesem Thema beschäftigen. Sierra erkannte die Wünsche dieser Fans und war vernünftig genug, nur sinnvolle Änderungen vorzunehmen und das bewährte Basiskonzept unverändert zu lassen. Quest for Glory: Dragonfire wird im Herbst dieses Jahres als Win95-Produkt erscheinen. Ein schneller Pentium mit 3D-Grafikkarte wird empfohlen.

Markus Krichel ■



Ein gefundenes Fressen für Diebe: Die Bank von Silmaria.

Viewpoint



Dragonfire ist der fünfte Teil der QfG-Serie und gleichzeitig ein neuer Anfang. Die Liste der neuen Features ist endlos: 3D-Umgebung, Voxelgrafik, neues Kampf-Interface, männliche oder weibliche Spielcharaktere, Multiplayer etc. Quest for Glory ist eine Kultserie, und Dragonfire wird ohne Zweifel eines der Highlights des Jahres werden.

CREDITS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Sierra
Beginn	März 96
Status	70% fertig
Release	Herbst 97

PERSONALIEN
Laurie und Corey Cole mit Produzent Jay Usher

FEATURES
neues Interface, Multiplayer-Modus, 3D-Umgebung

Jedi Knight

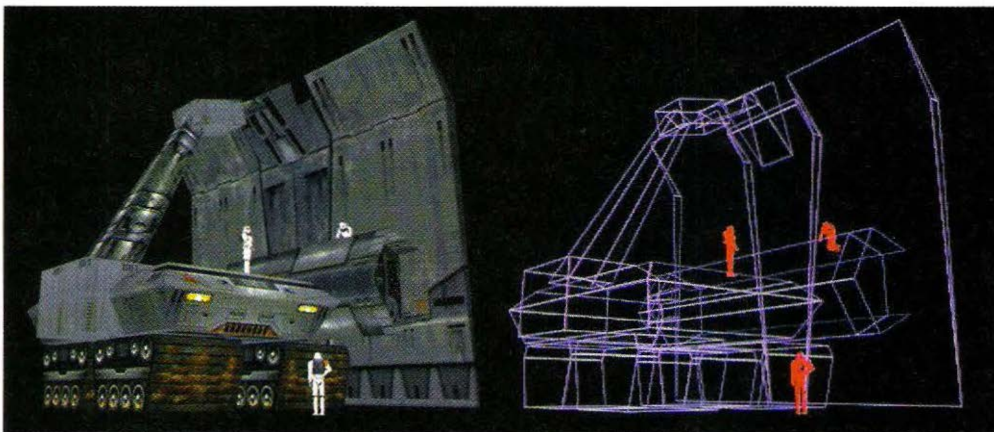
Gut & Böse



„Die Macht läßt dem Suchenden nur zwei Wege offen. Der eine führt zu einem erfüllten Leben - vielleicht erst im Greisenalter. Gerechtigkeit, Weisheit und Nächstenliebe sind der Weg und das Ziel. Der andere Pfad ist weniger beschwerlich und führt schon nach kurzer Zeit zu unvorstellbarer Stärke. Er führt dich aber auch zu einem finsteren Ende in Einsamkeit. Deine Wahl soll also wohlüberlegt sein."

Rhan, Jedi-Meister

Kleines Ratespiel zum Auftakt: Setzen Sie die harmlosen englischen Vokabeln „Dark", „Quake", „Doom" und „Forces" so ein, daß der nachfolgende Satz einen Sinn ergibt: „Jedi Knight soll gegenüber X <indiziert> das werden, was Y <indiziert> gegenüber Z <indiziert> war!" Soviel zur Pressefreiheit. Falls Sie nach einigen Versuchen selbst auf die Lösung kommen, wissen Sie, wovon hier die Rede ist. Jedi Knight ist die lang erwartete Fortsetzung von Y und das derzeit wichtigste Projekt bei LucasArts. Was von einem Nachfolger in erster Linie erwartet wird, ist eine Fortführung der Story, und auch hier liegt man richtig: Wieder schlüpft der Spieler in die Haut des jungen Jedi-Ritters Kyle Katarn, der von den Rebellen ausgeschickt wurde, um das Imperium zu infiltrieren. In seinem großen Abenteuer soll er diesmal sieben dunkle Jedis an einem teuflischen Vorhaben hindern. Im Streben nach immer größerer Macht wollen der mächtige Jerec und seine sechs



Die neue 3D-Engine läßt Bauten in jeder erdenklichen Form und Größe zu. Hier sehen Sie, wie aus erstaunlich wenigen Polygonen eine sehr plastische Momentaufnahme wird. Die richtigen Texturen machen's möglich.

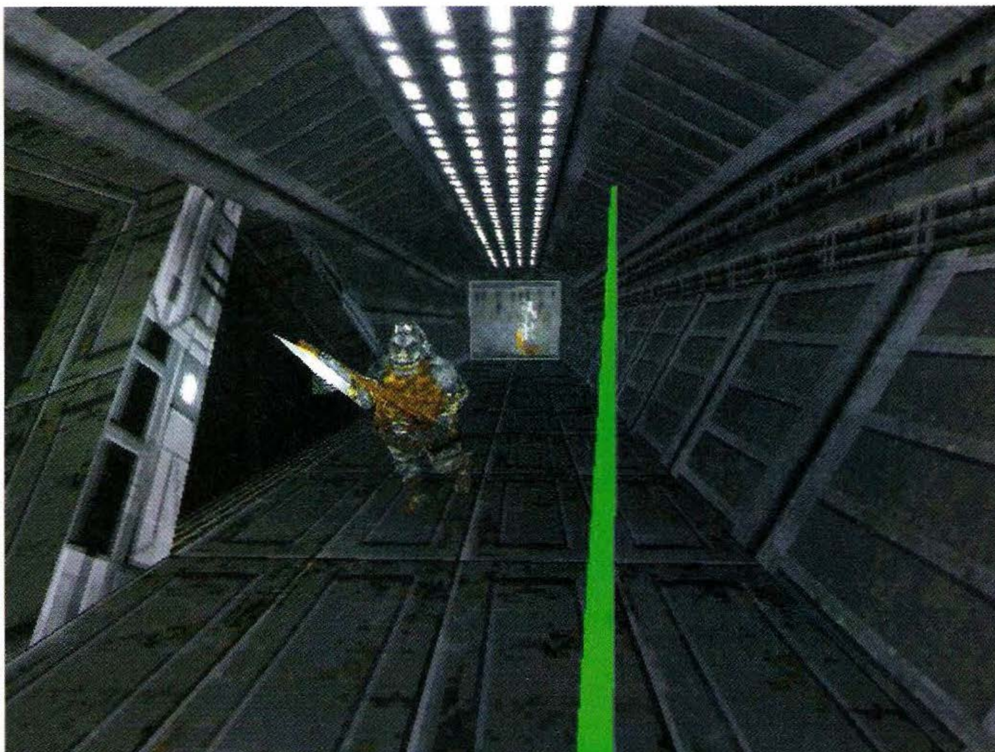
Anhänger eine geheime Begräbnisstätte der Jedi finden und entweihen. In einigen Rückblenden wird Katarn diesmal mit seiner eigenen Geschichte konfrontiert und darf schließlich sogar den Mord an seinem Vater rächen. Außerdem steht ihm eine schwere Entscheidung bevor, die das Schicksal der gesamten Galaxiss beeinflussen wird: Während seines Abenteuers darf der junge Jedi sich für eine Seite der Macht entscheiden. Wenn der Spieler die dunkle Seite wählt, gelangt er schnell zu gewaltiger Stärke und weicht für immer vom Pfad des Lichts ab. Wählt er hingegen die gute Seite, so wird er nach einem langen und steinigen Weg umso reicher belohnt. Wie LucasArts es schaffte, diese völlig gegensätzlichen Konzepte in einem 3D-Actionspiel zu vereinen, wird weiter unten noch zu lesen sein.

Kain oder Abel?

Wir erinnern uns: In Y war Kyle ein Rebellen-Soldat, der das Imperium in 14 aufreibenden Missionen an der Fertigstellung einer neuen, unbezwingbaren Cyborg-Klasse hindern mußte. Wenn an dem Titel von 1995 überhaupt Kritik geäußert wurde, dann höchstens wegen seiner kurzen Gesamtspielzeit und der fehlenden Multiplayer-Option. Ansonsten waren sich die Kritiker ausnahmsweise einig: Y war nicht einfach nur ein Z-Clone, sondern das beste 3D-Actionspiel des Jahres. Ausschlaggebend dafür war das abwechslungsreiche Leveldesign und eine 3D-Engine, die durch die Möglichkeit, nach oben und unten zu schauen sowie zu springen, die Engine des längst indizierten Z gewaltig übertraf. Der gute Ruf des Vorgängers war den Designern von Jedi Knight dann auch eine heilige Verpflichtung. Da es nach dem Erfolg von id-Softwares X ziemlich schwer war, die 3D-Grafik noch drastisch zu verbessern, entschied man sich, die Identifikation des Spielers mit seinem Helden in den Vordergrund zu stellen. Der Schlüssel dazu ist nichts anderes als die „Macht". Sie ist der Weg, den Kyle Katarn beschreiten muß. Anders als in X, Y oder Z darf der Spieler seinen Helden von Mission zu Mission weiterentwickeln. In den Grenzen eines ausgeklügelten Punktesystems, das eher an ein klassisches Rollenspiel als an einen Action-Shooter erinnert, kann jeder selbst entscheiden, wie sich sein Alter Ego entwickeln soll. Immer wenn Kyle eine Mission erfolgreich abschließt oder einen mächtigen Jedi besiegt, werden ihm einige „Force"-Points gutgeschrieben, die er dann nach eigenem Ermessen auf eine Reihe von Fähigkeiten verteilen kann. Keine schlechte Idee - denn einen Charakter, der auf diese Weise mühevoll aufgebaut wurde, will der Spieler auf keinen Fall verlieren. Durch bildschirmfüllende Videosequenzen in einer Gesamtlänge von 45 Minuten soll diese Spieler-Charakter-Bindung noch bestärkt werden. Anstatt von ausführlichen Mission-Briefings wird es jetzt aber nur noch kleinere Filmschnipsel geben, die der Story immer weitere Puzzleteile anfügen. Zum ersten Mal in einem 3D-Actionspiel wird man also nicht nur herumballern, sondern auch eigenmächtige Entscheidungen treffen, die den Ausgang der Geschichte merklich beeinflussen. Gut oder böse? Die Wahl liegt allein bei Ihnen.

Fleiß wird belohnt

Zum Stichwort „Herumballern": Wer hauptsächlich ballern will,



Die typischste aller Jedi-Waffen wurde vom Vorgänger einfach übergangen: das laut sirrende Lichtschwert.

May the Force be with you...

Mit dem Lichtschwert zu kämpfen – das kann sich mit ein bißchen Phantasie wohl jeder vorstellen. Interessanter ist da schon die Frage, wie LucasArts den Gebrauch der „Macht" realisieren will. Grundsätzlich hat jeder Jedi die selben Fähigkeiten: In die Kategorie „Basic Abilities" fallen Fertigkeiten wie der Projektil-Block und der Röntgenblick. Wird später im Spiel ein bestimmter Erfahrungslevel erreicht, so muß sich Kyle Katarn allerdings entscheiden, welcher Seite der Macht er letztendlich angehören will - und speziell deren Fertigkeiten trainieren. Während die „Guten" einige Verteidigungstechniken beherrschen, üben sich die dunklen Jedi vor allem im Angriff. Jede der nachfolgend aufgelisteten Fertigkeiten wird durch einen Punktwert repräsentiert. Wenn Kyle nach einer erfolgreichen Mission einige „Force"-Points gutgeschrieben werden, kann er diese nach eigenem Ermessen auf einzelne Fähigkeiten verteilen. Je höher der Punktwert in einer dieser Künste, umso geschickter und effektiver ist Kyle in ihrer Anwendung. Wissenswert ist auch, daß jeder Zugriff auf die Macht eine bestimmte Menge Energie kostet. Mit der Zeit füllt sich dieser Energie-Pegel aber von selbst wieder auf. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß uns die endgültige deutsche Übersetzung noch nicht zur Verfügung stand.

Allgemeine Fertigkeiten (Basic Abilities)

Lightness of Being
Erhöht die Sprungweite und -höhe eines Jedi.

Projectile Block
Mit dieser Technik kann der Jedi-Ritter verschiedene Geschosse mit seinem Laserschwert abwehren.

Attack
Repräsentiert die Stärke und den Schaden eines Jedi-Angriffs.

Force Jumps
Erhöht die Geschwindigkeit aller Bewegungen.

Force Pull
Befähigt einen Jedi, seinem Gegner selbst über weite Distanzen die Waffe aus der Hand zu ziehen.

Seeing
Der magische Blick läßt Feinde selbst durch Wände erkennen.

Well Regeneration
Der Energie-Pegel lädt sich umso schneller auf, je höher dieser Wert liegt.

Die gute Seite der Macht

Healing
Mit dieser Technik kann Kyle sich und andere heilen.

Persuasion
Macht den Spieler unsichtbar für seine Feinde.

Protection
Ein statisches Kraftfeld, das von Geschossen, Lasern und Lichtschwertern nicht durchdrungen werden kann, wird um den Jedi herum erzeugt.

Die dunkle Seite der Macht

The Grip
Darth Vaders berüchtigter Würgegriff. Wenn dieser Wert hoch genug ist, kann der Spieler auch mehrere Gegner gleichzeitig ersticken.

Sword Throw
Nur ein dunkler Jedi kann sein Lichtschwert wie einen Bumerang gegen den Feind schleudern.

Lightning Bolts
Wenn diese gefährlichen Lichtblitze einen lebenden Organismus treffen, wird er von Angst und großem Schmerz befallen.

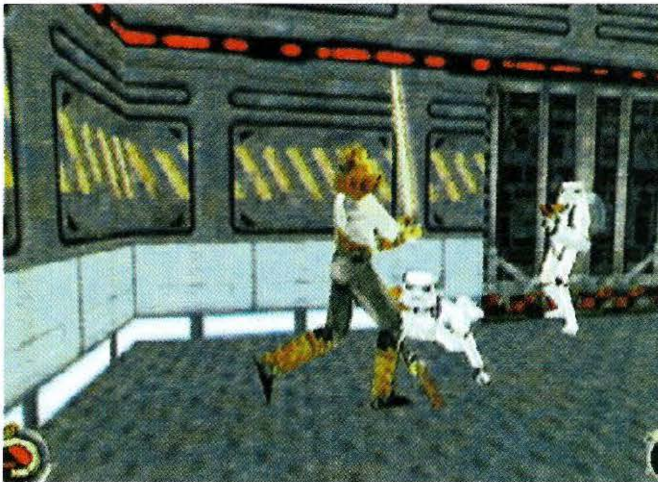
Destruction
Ein starkes Kraftfeld verletzt den Gegner ernsthaft und schleudert ihn nach hinten.





Wenn die Engine auch in Bewegung hält, was sie auf stehenden Bildern verspricht, wird Jedi Knight das eindrucksvollste 3D-Actionspiel des Jahres.

soll freilich nicht daran gehindert werden. Das Waffenarsenal reicht vom bekannten Betäubungs-Phaser bis hin zu den Geschütztürmen, wie sie die Snowtroopers in „Das Imperium schlägt zurück" benutzten. Die interessanteste Neuerung im Kampfsystem ist zweifellos das Lichtschwert, das erstmalig selbst geschwungen werden darf. Wer Zweikämpfe nicht mit den herkömmlichen Schußwaffen, sondern mit dem Schwert bestreitet, erreicht sein Ziel sogar noch schneller: Durch Erfahrungspunkte wird der regelmäßige Gebrauch der Jedi-Waffe zusätzlich belohnt. Die stärkere Gewichtung der Nahkämpfe (das Werfen des Schwertes macht leider nur selten Sinn) zwang die Designer dazu, die 3D-Engine weitaus flexibler zu gestalten als einst im Vorgänger. Um Handgemenge mit dem Lichtschwert nicht gänzlich unspielbar werden zu lassen, wurde neben der ungeeigneten First-Person-Kameraperspektive auch eine Third-Person-Ansicht integriert. Ähnlich wie in Core Designs Tomb Raider sieht man seinen Helden dabei von hinten bzw. schräg von der Seite. Wie elegant Kyles Bewegungen dabei wirken, hängt wiederum von der Fingerfertigkeit des Spielers ab. Insgesamt wurden sechs verschiedene Schwerttechniken eingebaut - drei Angriffe und drei Blocks. Mit einer Hand an der Tastatur (Springen, Laufen, Ducken etc.) und der zweiten Hand auf der Maus (Lichtschwert) bedarf die Steuerung jetzt wohl einer gewissen Einarbeitung. Genau diesem Zweck sollen dann auch die Trainingskämpfe zwischen den Storymode-Missionen dienen. In nachgestellten Kampfsituationen darf dort gefahrlos der Umgang mit den Waffen geübt werden. Für fleißiges Training gibt's neben dem persönlichen Lustgewinn übrigens noch weitere Charakterpunkte zur Belohnung.



Weil LucasArts nur ungern mit halbgaren Fakten an die Öffentlichkeit geht, stammen einige der Screenshots von einem exklusiven Videoband.



Die neue Third-Person-Perspektive in Aktion. Die Vorteile bei Kämpfen auf kürzeste Distanz sind einleuchtend: Man sieht deutlich mehr vom Geschehen.

Da die Programmierung von Jedi Knight zum Redaktionsschluß noch auf vollen Touren lief, war noch nicht entschieden, wie das Erfahrungspunkte-System letztendlich aussehen wird. Klar ist aber, daß sich Kyle Katarns Fähigkeiten in drei übergeordnete Gruppen aufteilen werden. Im Bereich der „Basic Skills" findet man allgemeine Charakterattribute wie die Angriffskraft und die Sprungweite. Je nachdem, für welchen Weg der Macht sich der Spieler entscheidet, können ab einem bestimmten Erfahrungslevel dann auch spezielle Jedi-Fertigkeiten trainiert werden. Auf der Seite des Lichts sind das in erster Linie Verteidigungsmaßnahmen wie etwa der magische Schutzschild (siehe Kasten). Die dunkle Seite übt sich derweil in aggressiven Spezialtechniken wie dem Schwertwurf oder Darth Vaders berüchtigtem Würgegriff. So endgültig, wie man glauben könnte, ist die Entscheidung zwischen Gut und Böse übrigens nicht. Wer sich während des Spiels tatsächlich entscheidet, die Seiten zu wechseln, kann dies ohne weiteres tun. Der Preis dafür ist allerdings nicht zu unterschätzen: Alle Erfahrungspunkte, die der Spieler in den Jedi-Spezialtechniken gesammelt hat, werden beim Übertritt zur anderen Seite kurzerhand gelöscht.

Die zusätzliche Third-Person-Perspektive ist nur eines der Features, die LucasArts' neue 3D-Engine bietet. Einschneidend ist auch der Übergang von zweidimensionalen Sprites zu echten Polygonfiguren. Beim Betrachten der Screenshots auf diesen Seiten haben Sie sich vielleicht über die vielen Einzelteile gewundert, aus denen Kyle und seine Gegner zusammengesetzt sind. Laut Aussagen der Designer trügt dieser Schein. Während mit rechenintensiven Polygonen nämlich eher sparsam umgegangen wurde, hat man beim Entwerfen der verzierenden Texturen sowie beim Light-Sourcing ziemlich tief in die Trickkiste gegriffen: Die Ecken und Kanten der Figuren wurden bereits auf dem Zeichenbrett so geschickt „abgerundet", daß nur ein geschultes Auge die tatsächliche Anzahl der Einzelteile erkennt. Wir machen uns trotzdem keine Illusionen über die Hardware-Anforderungen: Unterhalb eines P166 wird sich im SVGA-Modus wohl nur wenig bewegen. Wer eine Direct-3D-kompatible Beschleunigerkarte im Rechner hat, kann aber voraussichtlich auch auf diesem Umweg zu ruckelfreiem 3D-Genuß kommen.

Der Multiplayer-Modus

Wo der Vorgänger wegen seiner Beschränkung auf den Einzelspieler-Modus noch heftige Kritik einstecken mußte, wird Jedi Knight viel wettmachen: Bis zu acht Teilnehmer können in den verschiedenen Multiplayer-Modi im Netzwerk wettstreiten. Wer im LAN spielen will, muß dafür noch nicht einmal einen neuen Charakter generieren. Eine Export-Funktion gestattet es dem Spieler, seinen Helden aus dem Story-Mode ohne großen Aufwand zu übernehmen. Momentan ist geplant, neben der Storyline noch drei spezielle Multplayer-Karten zu integrieren, die optimal auf die drei verfügbaren Spielmodi (Team-Kampf, Jeder-gegen-jeden und Erobere-die-Flagge) abgestimmt wurden. Selbstverständlich ist auch eine Internet-Anbindung in Vorbereitung, die auf die LucasArts-WWW-Site zugreifen wird. Da noch kein Außenstehender die Leistung dieses Modus' zu Gesicht bekam, muß einstweilen noch auf die Versprechungen von LucasArts verwiesen werden. Die besagen, daß die Spielgeschwindigkeit im Internet deutlich über der von X liegen soll.

Thomas Borovskis ■

RELEASE

Genre	3D-Action
Hersteller	LucasArts

VERÖFFENTLICHUNG
Juli 1997



Der Umgang mit dem Schwert kann in Trainingsmissionen geübt werden.



Zeit zum Erholen und Nachdenken. Welche Seite der Macht ist zu wählen?



In solchen Situationen zahlt sich die dynamische Kameraperspektive aus.



Die Proportionen und die Körperhaltung des Helden stimmen zu 100%.

StarCraft

Griff nach den Sternen



Blizzard bereitet den nächsten Großangriff auf den Markt der Echtzeitstrategiespiele vor. StarCraft soll diesen Sommer dieselben Akzente setzen wie WarCraft 2 im vergangenen Jahr. Markus Krichel, unser Mann in den USA, war für Sie vor Ort.

Jeder, der die – anläßlich der letztjährigen E3 – hastig zusammengestückelte StarCraft-Demo gesehen hat, kommentierte lapidar: „Neue Grafiken, Schlachtfeld Weltraum – ergo WarCraft 2 im All!" Doch wer Blizzard kennt, ahnte bereits, daß es nicht bei „Orks im All" bleiben würde. Sofort nach der E3 begann die Arbeit an einer neuen Engine und einem kompletten Re-Design des Spiels. Das Ergebnis soll im Sommer dieses Jahres (und das heißt wie immer Spätsommer) zur Verfügung stehen. Blizzard hat große Pläne für StarCraft. In einem Genre, in dem nur von Command & Conquer und WarCraft abgekupfert wird, muß Blizzard neue Standards setzen, um die mühsam errungene Vormachtstellung zu behaupten. So kreiert man fleißig neue Grafiken und Spezialeffekte, gestaltet den Multiplayermodus interessanter, macht sogar Anleihen beim hauseigenen Diablo und tüftelt an einer fesselnden Story. StarCraft befaßt sich mit dem Konflikt zwischen zwei außerirdischen Rassen: den Protoss und den Zerg. Beide Völker wurden von den gleichen Superaliens geschaffen und haben nichts anderes im Kopf, als sich gegenseitig auszurotten. Dazwischen fristen die Terraner ein mickriges Dasein als interplanetarische Schrotthändler.

Frontenwechsel

Während in WarCraft 2 die Kampagnen der Orks und Menschen nach dem gleichen Muster abliefen, wartet StarCraft mit drei unterschiedlichen Kampagnen auf, die der Reihe nach gespielt werden müssen.

Multiplayer

Multiplayer-Support genießt bei Blizzard oberste Priorität. Für StarCraft konzentrierte man sich hauptsächlich auf neue Thema-Optionen, die es den Spielern ermöglichen, Allianzen zu formen, Informationen auszutauschen und Handel zu betreiben. Anfänger brauchen vor Multiplayer-StarCraft nicht zurückzuschrecken. Die Handicap-Funktion limitiert Technologien, Produktion und Stärke der erfahrenen Spieler, wenn Newbies gegen Experten antreten.
Spezielle Missionen werden vom Computer generiert. Er schickt Sie auf die Jagd nach Piraten, beauftragt Sie mit der Verteidigung eines Außenpostens oder kreiert All-Gegner.



Das Interface hat auf den ersten Blick keine Gemeinsamkeiten mit WarCraft 2, allerdings sind sich beide Systeme in den Grundzügen sehr ähnlich.



Schlachten werden sich nicht nur auf Planetenoberflächen, sondern auch - wie hier zu sehen - in den unendlichen Weiten des Weltalls abspielen.

Sie beginnen immer mit den Terranern. Der erfolgreiche Abschluß dieser Kampagne verschafft Ihnen einen besseren Einblick in den Zerg-Protoss-Konflikt. Bewaffnet mit diesem Wissen übernehmen Sie das Kommando über die Zerg und versuchen die Terraner im Kampf gegen die Protoss für sich zu gewinnen. Dies deckt weitere Storyelemente auf und versetzt Sie in der dritten Kampagne in die Rolle der Protoss. Jede Kampagne ist in zehn Missionen unterteilt, die sich wiederum in drei verschiedene Szenarien splitten: Weltraum-, Oberflächen- und Installations-Combat. In Weltraumschlachten bewegen Sie sich in Asteroidenfeldern und dem offenen All, während Konflikte auf den Planeten WarCraft 2 nachempfunden sind. Der Kampf um feindliche Installationen findet in geschlossenen Gebäuden statt.

Detaillierte Animation der Einheiten

Blizzard verspricht stark verbesserte Grafiken und realistische Umgebungen. Insbesondere die detaillierte Animation einzelner Einheiten hebt sich von anderen Produkten dieser Art ab. Terranische Kampfroboter bewegen sich beispielsweise in eine Richtung und drehen ihre Torsos dem Gegner zu. Zerg-Königinnen spucken ihre wiggelnden Larven aus, die sich in Kokons spinnen und ihre Metamorphose beginnen. Über die Qualität der Videosequenzen können Sie sich sehr einfach ein eigenes Urteil bilden: Unsere Videoreportage auf der CD-ROM befaßt sich eingehend mit StarCraft und zeigt exklusiv das komplette Intro!

Eine kleine Prise Diablo

Die Attraktivität der Spielumgebung wird durch zahlreiche Bewohner erhöht. Es soll u. a. neutrale Raumstationen geben, mit denen Handel betrieben werden kann, und Piraten versuchen, dem Spieler das Leben schwer zu machen. Neben den Standard-Einheiten gibt es spezielle "Hero-Units", die über mächtig aufgepumpte Statistiken verfügen werden und nur in speziellen Fällen zum Einsatz kommen. Alle Einheiten können einen Gegenstand im Inventar verstauen. Diese Gegenstände lösen sich nicht nach dem Exitus einer Einheit in Luft auf. StarCraft ist ein episches Projekt mit so vielen Features und Funktionen, daß eine vollständige Beschreibung den Rahmen dieses Artikels sprengen würde. Im Sommer können Sie sich selbst ein Bild machen.

Die Parteien

Terraner

Die Terraner werden ähnlich gesteuert wie die Menschen in WarCraft 2. Terraner sind eine nomadische Rasse, die das All nach Wracks und sonstigem brauchbarem Material absuchen. Ihre Gebäude sind mobil, d. h. sie können Baracken und Labore zu anderen Standorten transportieren. Im Gegensatz zu den Protoss und Zerg beschäftigen sich die Terraner nicht mit dem Rohstoffabbau. Statt dessen entdeckt man neue Technologien und Ressourcen in den Wracks der Aliens.



Factory



Command Center



Weapons Plant

Zerg

Die Zerg sind eine genetisch gezüchtete, insektenartige Rasse, deren Stärke in der Masse liegt. Zergs reproduzieren sich wie... wie Insekten eben. Sie haben außerdem die Fähigkeit, unterirdische Gänge und Mauern zu graben, um auf diese Weise effektive Überraschungsangriffe durchzuführen. Zerg benötigen ein Mineral namens Creep zum Überleben. Dieser Stoff wird in den Zerg-Gebäuden generiert, die mit einem Creep-Ring umgeben sind. Neue Gebäude können nur innerhalb dieses Radius' gebaut werden. Terraner und Protoss können nicht in Creep-verseuchten Gebieten bauen.



Hatchery



Hive



Ultralisk

Protoss

Die Protoss stehen auf der Evolutionsleiter ganz oben. Sie verfügen über immense Körper- und Geisteskräfte. Die PSI-Kräfte der Protoss werden ähnlich angewandt wie die Zaubersprüche in WarCraft 2. Die Quelle der psionischen Fähigkeiten befindet sich auf dem Protoss-Heimatplaneten, an den man mit einem Nexus angeschlossen ist. Einzelne Protoss-Söldner können sich zu einer neuen Einheit mit ungeheurer Schlagkraft formieren, indem sie ihre Energie kombinieren.



Nexus



Carrier



Shuttle

WarCraft Adventures:

Lord of the Clans

Mut zum Risiko: Während andere Hersteller neue Abenteuerspiele meiden wie Roger Wilco die Vogonen, begann Blizzard mit der Entwicklung eines neuen Adventures, das auf WarCraft basiert. Markus Krichel berichtet direkt aus Blizzards Hauptquartier in Kalifornien.







Blizzard hat keinen Mangel an gesundem Selbstbewußtsein. Warum auch? Schließlich war jedes der bisher unter dem blauen Logo veröffentlichten Spiele ein Bestseller. Was spricht also gegen ein Actionspiel, eine Flugsimulation oder vielleicht sogar ein Abenteuerspiel?
Die Marktsituation für die einstige Königsdisziplin ist mittlerweile aber alles andere als rosig. Zwischen dreidimensionalen Muskelprotzen, disziplinierten Echtzeiteinheiten und dem Ruf nach allgegenwärtiger Multiplayer-Unterstützung wirken klassische Abenteuerspiele heutzutage wie ein Neandertaler neben einem Homo Sapiens. Selbst gelungene Ableger dieser Gattung, wie beispielsweise Toonstruck, liegen wie Blei in den Händlerregalen. „Kein Problem, das ändern wir dann halt", meint der optimistische Chefdesigner Chris Metzen dazu. „Wir kombinieren die Qualität der LucasArts-Adventures mit einer Story im WarCraft-Universum."

Weit hinter dem Dark Portal

WarCraft Adventures: Lord of the Clans beginnt dort, wo die Zusatzdisk Beyond the Dark Portal endete – mit der Schließung des Portals durch die Menschen. Die Orks sind Gefangene in den harschen Regionen von Azeroth. Die Geschichte folgt den Spuren des Ork-Sklaven Thrall, der von Menschen aufgezogen wurde. Seine Aufgabe besteht darin, die Clans zu vereinen und die Horde auf kommende Eroberungen vorzubereiten.



Thrall wird im fertigen Produkt über einige tausend Animationsstufen verfügen und sich dementsprechend flüssig über den Bildschirm bewegen.

Benutze die Macht, Thrall

Die Story beginnt ominös: Durotan, der Vater von Thrall und Anführer des Frostwolf-Clans, wird auf Befehl des menschlichen Lieutenants Blockmoor von den beiden Orks Rend und Maim ermordet. Blockmoor entführt den Säugling Thrall, hält ihn gefangen und läßt ihn zum Gladiator ausbilden. Im Gefängnis hört Thrall von anderen Orks einiges über die Geschichte seines Volkes und erfährt von der Existenz der Clans.
Zunächst gilt es, den hinterhältigen Blockmoor und seine Helfer auszuschalten. Rend und Maim sind übrigens die Söhne von Blackhand aus dem ersten WarCraft. Mit Hilfe eines magischen Trankes kontrolliert dieses Trio die Orks und transformiert die einstigen Eroberer in bibbernde Waschlappen.
Thrall sieht es als seine Bestimmung an, die Clans davon zu überzeugen, daß nur eine Allianz die Orks vor dem Untergang retten kann. Diese Überzeugung teilt er mit Drek'Thar, dem Schamanen der Frostwolfs, mit dem er eine Art Schüler-Mentor-Beziehung hat. Hier lassen sich starke Parallelen zu Luke Skywalker und Yoda entdecken. Drek'Thar unterweist seinen Schützling in den Geheimnissen der Magie und lehrt ihn Willenskraft und Geduld. Nur wenn Thrall von jedem Clan als neues Mitglied aufgenommen wird, hat er eine Chance, seinen Plan zu verwirklichen.
Ob es Thrall tatsächlich gelingen wird, die Ork-Clans zu vereinen, werden Sie allerdings erst zur Weihnachtszeit erfahren. Solange will sich Blizzard nämlich mindestens bis zur Veröffentlichung Zeit lassen.

Sind wir uns schon mal begegnet?

Die Welt von Azeroth ist in sieben verschiedene Regionen unterteilt, die in sechzig Locations erkundet werden müssen. Etwa siebzig verschiedene, liebevoll animierte Charaktere warten innerhalb dieser Spielumgebung



Die Lichtverhältnisse ändern sich mit der entsprechenden Tageszeit. Für ein Adventure ein eher ungewöhnliches und einzigartiges Feature.

auf Sie. Viele dieser Charaktere, wie beispielsweise Ogrem Doomhammer, kennen WarCraft-Strategen bereits aus den Echtzeitspielen.
In der Kommunikation mit diesen Charakteren liegt der Schlüssel zu Thralls Erfolg. Bei der Besetzung der Synchronstimmen griff man auf bewährte Hollywoodveteranen zurück. Clancy Brown (Highlander, The Shawshank Redemption) verleiht Thrall sein Stimmtalent, Peter Cullen (Optimus Prime im Transformer-Cartoon) spricht für Ogrem und Tony Jay, Originalstimme von Furlow in Disney's Glöckner von Notre Dame, leiht seinen sonoren Baß dem Schamanen Drek'Thar. Über die Stimmen in der deutschen Version wurde bisher noch keine Entscheidung getroffen. Es bleibt zu hoffen, daß sie der Qualität der Originalstimmen in nichts nachstehen werden. Teile der englischen Sprachausgabe finden Sie, zusammen mit Grafiken und Sketchen, in unserer Videoreportage auf der CD-ROM.
Das gleiche gilt für die unterschiedlichen Regionen des Spiels. Auch hier wandeln WarCraft-Veteranen in bekannten Gefilden. Hierzu gehören Szenen wie "The Pinnacle of Blackrock Spire" aus WarCraft 1, das von dem Drachen Deathwing bewacht wird, oder der aus den Knochen der Riesen gebaute "Temple of The Damned", ebenso bekannt aus WarCraft 2 wie die "Crypt of Deathknight".

Humor ist, wenn Ork trotzdem lacht

Designer Chris Metzen legt allergrößten Wert auf die Feststellung, daß Lord of The Clans trotz seines ernsten Hintergrundes ein rundum witziges und skurriles Spiel sein wird. Hier ein typisches Rätsel: Thrall versucht, das Ei eines Greifen stehlen. Hierzu muß er zunächst einen Morph-Zauber anwenden. Der Spruch verwandelt ihn in einen Zwerg, allerdings bleibt seine Haut orkisch-grün. Im selben Moment taucht eine Gruppe extrem häßlicher Zwergenweiblein auf, die von seinem schicken Teint äußerst angetan sind und mehrere in Zwergenkreisen übliche Liebesspielchen starten. Derlei Szenen eignen sich natürlich ungemein für sarkastische Kommentare und Zweideuteleien.

Adventure Game Comeback?

Ob es Blizzard gelingen wird, eine neue Renaissance für Abenteuerspiele einzuläuten, ist fraglich. Daß Blizzard ein Adventure präsentieren wird, das in Qualität und Spielwitz seinen übrigen Produkten in nichts nachsteht, scheint hingegen sicher. Den genannten Erscheinungstermin Weihnachten '97 sollte man aus bekannten Gründen den vielleicht nicht allzu ernst nehmen.

Charakterstudien

Fast alle Charaktere in Lord of The Clans zeichnen sich durch eine sehr ausgeprägte Persönlichkeit aus. Hier finden Sie eine Zusammenstellung der interessantesten Figuren aus dem Spiel. Bitte bedenken Sie, daß Lords of The Clans bis zu seiner Veröffentlichung noch einige Änderungen erfahren wird.



Alex
Die Drachenkönigin Alexstrasza ist die Mutter von Deathwing, dem Guardian von Blockrock Spire.

Drek'Thar
Der gütige Schamane Drek'Thar ist zugleich Thralls Lehrer und eine der Hauptfiguren des Spiels.





Durotan
Durotan, Thralls Vater, wird gleich zu Beginn des Spiels von Rend und Moim ermordet.

Rend und Maim
Rend und Maim sind zwei üble Burschen, die die Drecksarbeit für den Bösewicht Blockmoor erledigen.



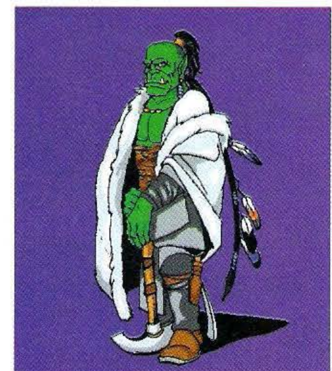


Lieutenant Blackmoor
Lieutenant Blackmoor: Mörder, Intrigant und Erpresser in einer Person. Was für ein Prachtbursche!

Kargoth
Kargoth Bladefist, Anführer der Shattered Hands, die ihren Namen entschieden zu ernst nehmen: Eines ihrer Rituale besteht darin, sich die Hand abzuschneiden, um Platz für eine permanente Waffe zu schaffen.







Wie mittlerweile bei jedem guten Computerspiel üblich, wurden auch für WarCraft Adventures zunächst Strichzeichnungen angefertigt.



In dieser Szene wurde Thrall in eine dunkles Verlies geworfen.

Dark Reign: The Future of War

Waterworld

"Bringt doch noch mehr über Dark Reign..." – so das Anliegen unzähliger Leser, die es nach unserem Echtzeitstrategie-Special in der vergangenen Ausgabe kaum noch erwarten können, daß der heißeste Newcomer dieses Genres endlich in den Händler-Regalen steht. Ihr Wunsch ist uns Befehl: PC Games liefert Ihnen alles Wissens- und Sehenswerte zur aktuellen Vorab-Version.

Es herrscht Bürgerkrieg. Das Imperium kontrolliert große Teile des Universums. Nur eine kleine Schar unbeugsamer Rebellen kämpft für Freiheit und Gerechtigkeit... – jaja, denkt sich der Starwarsler, und wahrscheinlich steht das Imperium kurz vor der Fertigstellung einer tödlichen Waffe, mit dem ganze Planeten auf einen Schlag vernichtet werden können. Bingo! Aber keine Angst, Sie sind nicht im falschen Film: Dark Reign basiert auf einer ganz ähnlichen Hintergrundstory wie die Krieg der Sterne-Saga. Einzige Hoffnung für die Galaxis in diesem Fall: ein Wissenschaftler, der natürlich zur ungünstigsten Zeit an einem denkbar ungünstigen Ort Raumschiffbruch erlitten hat. Sie ahnen es: Auf der Suche nach dem Forscher werden sich Auseinandersetzungen mit dem Imperium kaum vermeiden lassen. Was Activision mit diesem Programm vorhat, ist auch Ihre vordringlichste Aufgabe in Dark Reign: Sie müssen der Konkurrenz das Wasser abgraben. Die spärlichen Rest-Vorkommen im 27. Jahrhundert werden mit Hilfe voluminöser Pumpen gewonnen, und der Wettlauf um die lukrativsten (Geld-)Quellen entscheidet in etlichen Missionen über Sieg und Niederlage.



Australian Open

Känguruhs, Koalabären und Hautkrebs sind nicht alles, was unter der australischen Sonne prächtig gedeiht. Wenn Lokalmatadoren wie Beam Software (KKND) und Auran (Dark Reign) so weitermachen wie bisher, dürfte die Echtzeitstrategie-Branche neben der Kohle- und Gold-Industrie bald zu den wichtigsten Wirtschaftszweigen des Landes gehören. Ende 1996 hat Activision die Engine von Auran erworben und den ursprünglichen "Rohbau" von den hauseigenen Grafikern verputzen lassen. Unter der fachmännischen Anleitung von Ex-Blizzard-Vordenker Ron Millar (WarCraft 1+2, Diablo) wurden Game-Design, Optik, Story und Interface mehrfach überarbeitet – das Dark Reign von heute hat mit dem Dark Reign vom November vergangenen Jahres nur wenig mehr als den Namen gemein.

Querfeldein-Rennen

Anstatt einer vorgegaukelten dreidimensionalen Landschaft mit 2D-Hintergründen erwartet Sie eine "echte" 3D-Welt mit Bergen, Tälern, Gewässern und Ebenen. Das hat u. a. zur Folge, daß Einheiten über ein Hindernis (z. B. einen Hügel) weder "schauen" noch feuern können. Maximalen Aus- und Weitblick genießt nur, wer auf einem höhergelegenen Plateau postiert ist. Darüber hinaus spielt der Untergrund eine entscheidende Rolle: Auf befestigtem Terrain, Straßen oder Gras kommen Kettenfahrzeuge bei weitem schneller voran als in der Wüste, im Schnee oder auf einem matschigen Feldweg. Ständig wechselnde Einsatzgebiete wie Dschungel, Steppe oder Polargebiet zwingen



Der Multiplayer-Modus: Bis zu acht Spieler tummeln sich im Netzwerk.



Waypoints erleichtern auch die Planung größerer Offensiven.



In Ihren Fabriken werden Land-, Luft- und Seestreitkräfte produziert.



Genau hingucken: Der „Morph"-Button (rechts) verwandelt Spezial-Einheiten vorübergehend in Bäume oder Felsbrocken - eine perfekte Tarnung.



Per Tastendruck werden Einheiten gruppiert und Formationen gebildet, die sich im Ernstfall mit einem Hotkey blitzschnell aktivieren lassen.

des öfteren zur Umstellung der Strategie: Was in der Einöde noch funktionieren mag (z. B. die Nutzung schwerer Panzer), kann in unwegsamem Gelände zum Scheitern verurteilt sein.

Denkspiel

Im Gegensatz zum sonst üblichen Einheits-Intelligenzquotienten verfügt jeder einzelne Soldat über eine Art "gesunden Menschenverstand", der durch zwei Schieberegler beeinflußt wird. Wenn Sie einer Unit mehr "Eigenständigkeit" zugestehen, wird diese flüchten, sobald sie schwer verletzt bzw. stark beschädigt wurde. Bei Eskort-Aufträgen wird man z. B. vorgeben, daß zwar ein Konvoi um jeden Preis zu verteidigen ist, fliehende Gegner aber keinesfalls verfolgt werden sollen. Nicht nur in diesem Beispiel kommt auch das ausgeklügelte Waypoint-System zum Einsatz, das den Befehlshaber vor allem bei der Planung von Patrouillengängen unterstützt. Ein Klick auf den "Pingpong"-Button läßt Truppenverbände in einer Endlosschleife zwischen mehreren Punkten hin- und herpendeln.

Big Brother is watching you

Würde der Computergegner in Alarmstufe Rot Flakgeschütze aufstellen, sobald er merkt, daß sein Stützpunkt ungehindert von Ihren Flugzeugstaffeln bombardiert wird? Nein, würde er nicht. Wohl aber die Künstliche Intelligenz von Dark Reign: Anstatt stur eine Liste von "Strategien" abzuarbeiten, wird Ihr Verhalten ständig analysiert. Speziell bei der KI – traditionell einer der Knackpunkte bei Echtzeitstrategiespielen – will Activision neue Maßstäbe setzen. Ihr Kontrahent kennt nur das Gebiet, das er bereits erforscht hat; "Röntgenblicke" durch ganze Gebirgszüge oder ähnliche Tricks sollen die Einheiten des Imperiums nicht nötig haben. Stattdessen verhält sich der Computergegner so selbständig, wie Sie es bisher nur von menschlichen Kontrahenten gewohnt waren, d. h. er greift an, zieht sich bei Bedarf zurück, formiert sich neu oder versucht, Sie in einen Hinterhalt zu locken.

Zusammengehörigkeitsgefühl

Neben der Grafik (SVGA, 640x480 Bildpunkte, 65.000 Farben) überzeugt auch das Benutzer-Interface. Unsinnige Beschränkungen wie das "Nur eine Einheit auf einmal"-Gebot gehören der Vergangenheit an: Wer zwei Fabriken bzw. Kasernen besitzt, darf logischerweise auch zwei Einheiten gleichzeitig produzieren. Da bis zu 15 Icons (mehr als doppelt so viele als bei Alarmstufe Rot) auf einmal angezeigt werden, entfällt das nervige Scrollen durch ellenlange Einheiten- und Gebäude-Listen. Auch "Vorbestellungen" sind möglich: Anstatt jede Einheit einzeln zu konstruieren, können Sie z. B. zehn Panzer vom Typ A ordern.

Aktiv im Netz

Kein Echtzeitstrategiespiel ohne profunde Multiplayer-Features: Bis zu acht Spieler im Netzwerk und vier Akteure im Internet werden unterstützt. Die Allianzen gehen weit über den sonst üblichen Nichtangriffspakt hinaus, denn die erwirtschafteten Ressourcen wandern in einen großen Topf, aus dem sich alle Parteien bedienen dürfen. Außerdem können sich die Verbündeten Bauwerke brüderlich teilen und sogar alliierte Einheiten steuern. Nach dem Vorbild Battle.net, Blizzards hauseigenem Internet-Multiplayer-Server, schafft Activision derzeit die technischen Voraussetzungen für ein ähnliches System namens ActiveNet, das – abgesehen von den üblichen Provider- und Telefonkosten – unentgeltlich genutzt werden kann. Während der "Westwood Chat" lediglich zwei Spieler pro Internet-Schlacht verkraftet, dürfen es bei ActiveNet deren vier sein.

Petra Maueröder ■

Der Editor



Kein "Abfallprodukt", sondern ein elementarer Bestandteil von Dark Reign ist der mitgelieferte Karten-und Missions-Editor, der wie ein Malprogramm funktioniert. Sie können Sieg-Bedingungen definieren (Beispiel: feindliches Hauptquartier erobern), ein Zeitlimit setzen und sogar das Verhalten der Gegner grob vorgeben.

RELEASE

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Activision

VERÖFFENTLICHUNG
Juni 1997

Gütersloh und der Fußball: Während die örtlichen Kicker etwas glücklos in der zweiten Liga herumbolzen, läuft sich Ascaron für das Duell um die deutsche Fußballmanager-Meisterschaft warm. Wenige Wochen vor der Veröffentlichung von Anstoß 2 hat es sich Firmenboß Holger Flöttmann nicht nehmen lassen, der PC Games-Redaktion eine fast fertige Beta-Version vorzuführen.

Anstoß 2

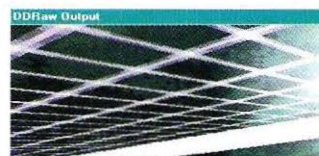
Anschlußtreffer



Im Editor dürfen die Stadien an reale Verhältnisse angepaßt werden.



Déjà-vu-Erlebnis: Anstoß-Veteranen werden sich in den Menüs sofort heimisch fühlen.



Neulich im Stadion: Die 3D-Engine zeigt spielentscheidende Szenen aus den spektakulärsten Blickwinkeln (hier: die TV-gewohnte Hintertor-Kamera).

Von den Fans seit Jahren gefordert, von den Mitbewerbern jedoch konsequent aus dem Nachtgebet ausgeschlossen: Anstoß 2 kommt! Was insbesondere die Anhängerschaft des hunderttausendfach verkauften Vorgängers freuen wird: Nahezu alle Anstoß-Features wurden übernommen. Hinzu kommt die Essenz aus 17 prallgefüllten Aktenordnern mit Vorschlägen, die von den Designern größtenteils berücksichtigt werden konnten. Noch immer sind Sie in der Funktion als Trainer und/oder Manager für den sportlichen bzw. wirtschaftlichen Erfolg Ihres Vereins verantwortlich, wenngleich diesmal nicht die Berufung zum "Bundesberti" im Vordergrund steht. Im Gegenteil: Der Nationaltrainer mutiert zum Feindbild, indem er beispielsweise die halbe Dortmunder und Münchner Equipe zum außerplanmäßigen Training antanzen läßt und mit eingeschränkter Funktionstüchtigkeit wieder zu Hause abgibt.

Wie es Euch gefällt

Neben der brandneuen Benutzeroberfläche inklusive praktischer Menüleiste verblüffen die vielen durchdachten Features, die die Vereinsorganisation so angenehm und komfortabel wie möglich gestalten. Analog zum Bundesliga Manager 97 ist es z. B. möglich, ungeliebte Aufgaben kurzerhand zu automatisieren; so kann auf Wunsch die Sponsoren-Administration einer externen Agentur übertragen werden. Oder das Trainingsprogramm mit seinen mehr als 30 Übungen wird für mehrere Wochen im voraus festgelegt. Wer sich selbst um den Einkauf von Spielern kümmern will, wird bei Vertragsverhandlungen natürlich mit Details wie Stammplatzgarantien und Ausstiegsklauseln konfrontiert. Ganz erheblich ausgebaut wurde neben dem Finanzbereich vor allem die Statistik-Abteilung: Statt bisher 30 Bildschirmen erwarten den Spieler weit mehr als 100 Diagramme und Tabellen – da bleiben wirklich keine Fragen mehr offen. Wer solche Informationen am liebsten schwarz auf weiß nachlesen möchte, läßt seit neuestem seinen Drucker mitprotokollieren. Auffälligste Neuerung: die 3D-Spielszenen mit originalgetreuer Stadiondarstellung, motiongecaptureten Spielerfiguren, einstellbaren Kameraperspektiven und frei wählbarer Übertragungsdauer. Noch nicht verraten wollte Ascaron den Namen des prominenten Fernseh-Reporters, der die Kommentierung der Partien übernehmen wird. Abgesehen von den verfremdeten Vereins- und Spielernamen setzt Ascaron nicht nur bei den Sportarenen auf geballte Authentizität: alle Ligen, alle Klubs (ca. 270), alle Wettbewerbe, alle Spieler (über 10.000), alle Regelungen (u. a. Bosman-Urteil) – und das auf dem neuesten Stand. Selbstverständlich dürfen Sie dank Editor nach Herzenslust in den Datenbanken herummanipulieren; sogar ein kleines Malprogramm zum kreativen Vereinswappen-Gestalten und eine Option zur Einbindung von Fangesängen wurden nicht vergessen. Zu guter Letzt hat Holger Flöttmann eine sensationelle Möglichkeit herausgefunden, wie sich Bugs in Fußballmanagern weitestgehend vermeiden lassen: Er läßt das Programm einfach in einer mehrwöchigen Testphase ausgiebig durchchecken. Und genau damit ist die Ascaron-Crew derzeit in erster Linie beschäftigt. Nicht nur für Ikarion interessant: Anstoß 2 wird voraussichtlich kurz nach Ende dieser Saison zu haben sein.

Petra Maueröder ■

RELEASE

Genre	WiSim
Hersteller	Ascaron
VERÖFFENTLICHUNG	Juni 1997

Extreme Assault

Gegenangriff

Wieder einmal wird die Erde von Außerirdischen überfallen, wieder einmal muß der Spieler unsere Welt vor dem Untergang retten. Wenn man sich intensiver mit Computerspielen auseinandersetzt, läuten jetzt die Alarmglocken: Ist das nicht genau die Story, aus der normalerweise schlichte Ballerspiele gestrickt sind? Eigentlich ja, aber Blue Byte zieht alle Register, verwendet atemberaubende Techniken und brennt – dank vieler innovativer Features – ein wahres Feuerwerk auf dem Monitor ab!



In einer nicht allzu fernen Zukunft: Die Menschheit hat mit interstellarem Raumflug noch nicht viel zu tun, das Militär testet den Prototyp eines neuen Kampfhubschraubers, den Sioux F-23. Neben den unglaublich gutmütigen Flugeigenschaften kann vor allem die gewaltige Zerstörungskraft der Waffensysteme beeindrucken: Maschinengewehr und Lenkraketen werden durch eine imposante Laserkanone ergänzt. Da in der Nähe der Luftwaffenbasis militärische Aktivitäten unbekannter Urheber gemeldet wurden, entscheidet man sich spontan für einen ersten Einsatz des Helikopters. Just in dem Moment, als der Aufklärungsflug beginnen soll, gerät man unter Beschuß: Zwei Hubschrauber versuchen, die Feuertaufe des Sioux zu verhindern.
Während diese Angreifer für den Prototyp noch kein Problem darstellen, muß er sich bald mit riesigen Armeeverbänden herumschlagen, die auf ein kleines, idyllisches Dorf zurollen. Die Rettung kommt in letzter Minute, die Einwohner wurden bereits gefangengenommen und zum Abtransport gesammelt. Noch unter Schock erzählen die soeben Befreiten von furchterregenden Aliens, die für das ganze Chaos verantwortlich sein sollen.



Die über 60 Missionen werden durch Videosequenzen verbunden, die in Echtzeit aus den Spieldaten berechnet werden.

Geschichtsträchtig

Selbstverständlich übernimmt der Spieler die Rolle des furchtlosen Piloten und kämpft sich häppchenweise durch die Story. Über 60 Missionen erzählen vom Auf und Ab des eigenen militärischen Erfolgs, von dankbaren Menschen, die aus der Sklaverei befreit werden, und von Aliens, die ihre bereits eingerichteten Brutkammern aufgeben müssen. Das Spiel führt Sie in insgesamt sechs Kapiteln über den halben Erdball, die dabei besuchten Höhlen-, Stadt- oder Dschungellandschaften verbreiten jeweils eine eigene,



Dieses entführte Schlachtschiff wurde mit flächendeckend wirkenden Granatwaffen aufgerüstet und ist einer der zahlreichen "Endgegner" des Spiels, die von etlichen weiteren Gegnern bewacht werden.



Raten Sie einmal, was passiert, wenn man einen Gegner bekämpfen will, der sich in einem Replikator befindet...

sehr glaubwürdige Atmosphäre. Extreme Assault versteht sich auf keinen Fall als Helikoptersimulation. Obwohl ein



Riesige, bestens bewaffnete Roboter lauern dem Spieler in Tunneln auf.



Selbst in diese friedliche Idylle sind die Aliens bereits vorgedrungen.

halbwegs realistisches Flugmodell existiert und sich schnell ein Gespür für das Flugverhalten einstellt, ist es dennoch eindeutig ein Actionspiel. Die phantasievoll gestalteten Gegner bekommt man relativ leicht in den Griff, erst durch geballtes Auftreten können sie ernsthaft gefährlich werden. Ein erstes nennenswertes Hindernis auf dem Weg zur Rettung der Menschheit dürfte lediglich die Steuerung sein, denn für erfahrene Helikopter- oder Raumschiffpiloten ist sie durchaus gewöhnungsbedürftig. Auf jede Bewegung des Joysticks reagiert der Hubschrauber direkt und ohne Verzögerung, das Vertrauen in die Trägheit herkömmlicher Fluggefährte muß man sich erst einmal abgewöhnen. In späteren Missionen steigt man vom Hubschrauber auf einen Panzer um, der identisch bewaffnet ist und sich erfreulicherweise ähnlich steuern läßt.

Deutliche Instrumente

Wer sich im Pilotensessel von Novalogics Comanche wohlfühlt, wird mit Blue Bytes Sioux nur wenige Probleme haben. Auch hier kann man in schneller Folge sein Waffensystem auf die Gegner im Sensorenbereich aufschalten, ein weiterer Knopfdruck feuert die in fast allen Fällen tödliche Rakete ab, und ein kurzer Zug am Schubhebel läßt den Spieler anschließend hinter einer Bergkuppe verschwinden. Das Cockpit ist recht übersichtlich gestaltet: Neben den beiden Anzeigen für die maximal sechs Waffensysteme findet sich nur noch ein Radar und ein Laufband, das die aktuellen Missionsziele beschreibt. Hat man einen Gegner aufgeschaltet, so wird dieser im Display gesondert markiert, und seine Schildstärke wird genauso angezeigt wie der aus Raumschiffsimulationen bekannte Vorhaltepunkt, der für optimale Trefferquoten sorgt. Auf einigen Schlachtfeldern befinden sich weit über 30 Gegner in freudiger Erwartung auf den Spieler, bei diesen Gegnerzahlen ist es selbstverständlich, daß man nicht unbeschodet aus einem Gefecht herauskommt. Aus diesem Grund hinterlassen einige Gegner nach ihrer Zerstörung Power-Ups, die beispielsweise die Schildstärke heraufsetzen, neue Munition an Bord bringen, ein Waffensystem aufrüsten oder gleich ein völlig neues Waffensystem installieren. Auch an anderen Stellen finden sich solche Power-Ups, zum Beispiel in engen Kratern, in Bambushütten oder in meist gut getarnten Räumen. Dennoch ist Extreme Assault nicht so schnell durchgespielt, da

Treffpunkt

Natürlich darf einem Spiel wie Extreme Assault ein Netzwerkmodus nicht fehlen. Über ein herkömmliches IPX-Netzwerk können bis zu vier Spieler gegeneinander antreten, wobei auch die Bildung von Teams möglich ist. Die drei speziell angefertigten Mehrspielerkarten erlauben den wahlweisen Einsatz von Helikopter und Panzer, weitere Karten sind bereits in Vorbereitung und können im Internet oder auf unserer CD-ROM gefunden werden.

Geheimniskrämerei



Da lacht das Pilotenherz: Zwei Smartbombs und etwas Munition sind fast alles, was der Spieler braucht. In der Welt von Extreme Assault läßt sich nahezu alles zerstören, was in der Landschaft steht – das kostet allerdings Munition und macht daher wenig Sinn. Einige exponierte Objekte bieten allerdings den Zugang zu Geheimräumen oder beherbergen selbst wertvolle Power-Ups, beispielsweise Schildenergie, Munition, Waffenupgrades oder "intelligente" Waffen. Meist ist der Weg zu solchen Schätzen mit Dornen gespickt, schließlich verlangt der Flug dicht über eine Lavafläche oder durch enge Krater eine völlig ruhige Hand. Ein gezieltes Suchen nach diesen Locations lohnt sich, in fast jeder Mission sind solche überlebenswichtigen Power-Ups versteckt.



Gegen Mitte des Spiels kann man ein außerirdisches Kampfgerät ergattern: Diese Strahlenwaffe hat eine wahrhaft verheerende Wirkung.



Der finale Endgegner ist ein echtes Monstrum, das man nur mit viel Geduld und einer sorgsam zurechtgelegten Taktik überwinden kann.

3D-Mania



Durch geschickt gezeichnete und farbreiche Texturen wie bei dieser Wand wirken selbst große Flächen plastisch und real. Wurde letztes Jahr die Netzwerkfähigkeit zum Qualitätsmaß eines jeden Spiels erkoren, ist es nun die Unterstützung von 3D-Beschleunigerkarten. Neben der Reduzierung der Datenmenge, die über den Systembus transportiert werden muß, dienen sie vor allem der Erzeugung von Schatten, Nebel und weichen Texturen. Extreme Assault kann auch ohne spezielle Hardware mit diesen Details (bis auf den Schattenwurf) aufwarten – und dies mit einer Geschwindigkeit, die so manchen 3D-Chip erblassen lassen könnte. Dennoch werkelt man bei Blue Byte an speziell angepaßten Versionen für 3D-Hardware, die dann wohl auch auf schwachbrüstigen Rechnern die Darstellung aller Grafikdetails ermöglichen.



In ausgewachsenen Fabrikanlagen werden Menschen zur Arbeit gezwungen.

die Gegner durch ihre geschickte Plazierung für so manchen Schweißausbruch sorgen. Damit man nicht in Versuchung gerät, das komplette Spiel im niedrigsten Schwierigkeitsgrad innerhalb weniger Stunden durchzuspielen, hat sich Blue Byte etwas Besonderes einfallen lassen: Während der Spieler üblicherweise zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden wählen kann, mit denen er das komplette Spiel bestreitet, gestattet ihm Extreme Assault im einfachsten Schwierigkeitsgrad nur den Zugriff auf die ersten beiden Kapitel, erst im zweithöchsten Schwierigkeitsgrad kann man sich durch das gesamte Spiel arbeiten. Eine Woche sollte man für Extreme Assault also



Bei diesem Strahl handelt es sich keineswegs um einen Suchscheinwerfer...

schon einplanen, wobei es – aufgrund der hohen Actionlastigkeit und einer Highscoretabelle – immer wieder Spaß macht, einen Level noch einmal zu spielen.

Mehr Schein als Sein

Blue Byte hat Extreme Assault sehr große Landschaften spendiert, die mit weiten Ebenen, atemberaubenden Schluchten und engen Höhlen so ziemlich alles bieten, was das Spielerherz begehrt. Damit der Spieler nach Einschlagen einer falschen Richtung nicht verlorengeht, sind die Einsatzgebiete genau begrenzt. Fliegt man aus diesem Gebiet heraus, bleiben dem Spieler zehn Sekunden Zeit zurückzukehren, ansonsten

Performance

Durch spezielle Dither-Algorithmen werden auch in der VGA-Darstellung Farbverläufe emuliert und übergroße Pixel verhindert. Obwohl Blue Bytes selbstentwickelte Engine zum schnellsten gehört, was in dieser Qualität zu haben ist, hat auch Extreme Assault gehörige Hardwareanforderungen. Wer auf HiColor oder SVGA verzichten kann, wird aber sogar seinem betagten 486er noch ein aktuelles Spiel spendieren können. Damit Sie Ihr eigenes System mit unseren Testrechnern vergleichen können, liefern wir zu allen verwendeten PCs auch den entsprechenden Benchmark-Wert. Als Testprogramm verwenden wir den "Shiny-Benchmark", den Sie auf der CD-ROM der Ausgabe 4/97 finden.



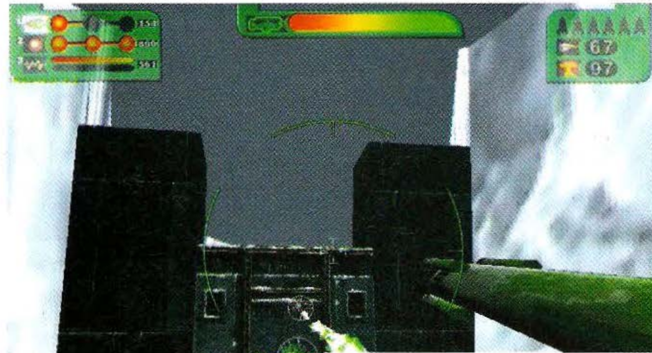


Für beide Screenshots wurden sämtliche Grafikdetails eingeschaltet. Der VGA-Modus (links) ist sogar auf älteren Rechnern noch flüssig spielbar.

Rechner	Intel 486DX/2-66 *8 MB RAM ELSA 1000 Trio*	Intel Pentium 90 *16 MB RAM Spea V-7 Mirage*	AMD K5 166 *16 MB RAM ELSA Winner 2000 AVI*	Cyrix 6x68 166 *16 MB RAM ELSA Winner 2000 AVI*	Intel Pentium 166 *32MB RAM ELSA 1000 Trio*
ShinyDOS	*26*	*38*	*41*	*42*	*58*
Shiny Windows	*23*	*41*	*47*	*49*	*65*
320x200 256 Farben	🟢	🟢	🟢	🟢	🟢
320x200 HiColor	🟡	🟡	🟢	🟢	🟢
640x480 256 Farben	🔴	🟡	🟡	🟡	🟢
640x480 HiColor	🔴	🔴	🟡	🟡	🟢

🟢 = flüssig spielbar 🟡 = spielbar 🔴 = nicht spielbar

gilt der Einsatz als gescheitert. Für die Darstellung dieser Landschaften setzte Blue Byte auf die bewährte Polygontechnik. Durch den gut durchdachten Einsatz von extrem realistischen Texturen wirken die Flächen lebensecht und keineswegs glatt – sogar die völlig planen Begrenzungen des Urwalds wirken echt und vor allem dreidimensional. Da die Berechnung einiger tausend texturierter Polygone wohl jeden Rechner überfordern würde, wurde die komplette Landschaft mit leichtem Nebel überzogen, weit entfernte Objekte müssen daher nicht mehr berechnet werden. Der Nebel ist nicht übertrieben dicht, er gestattet eine mehr als ausreichende Fernsicht und wirkt darüber hinaus sehr lebensecht.



Diese gut befestigte "Stereoanlage" ist im Kamikazestil einfach zu überwinden; wer zu lange mit seinem Einsatz zögert, hat das Nachsehen.



Zahlreiche Animationen, wie hier der Zug, hauchen der Landschaft an vielen Stellen Leben ein.



Auf das Gegenstück zur eigenen Strahlenwaffe trifft man nur selten.



Vor allem Spinnen standen den Designern der außerirdischen Roboter Modell. Auch die geschmeidigen Bewegungen verraten das Vorbild.

Transparente Geschosse

Ein weiteres grafisches Highlight von Extreme Assault ist der Einsatz von teiltransparenten Texturen, die eine realistische Darstellung von leuchtenden Objekten ermöglichen. So kann man durch Teile des Cockpits die Landschaft erkennen, die durchsichtige "Aura" der Power-Ups läßt diese schweben, und Explosionen wirken nicht aufgesetzt. Auch Laserstrahlen, die einige Gegner abfeuern, wirken keineswegs massiv, sondern leicht und bedrohlich. Trotz dieser Features hat es Blue Byte geschafft, die Engine überaus schnell zu machen. Bei allen eingeschalteten Grafikdetails (in SVGA-Auflösung bei 65.000 Farben!) reicht ein Pentium 166 für ein flüssiges Spiel bereits aus, bei geringster Grafikqualität wird sogar ein 486er seinen Spieltrieb befriedigen können. Die akustische Untermalung hinterläßt einen nicht ganz so perfekten Eindruck. Die insgesamt 60 Minuten Audio bestehen aus recht angenehmen, aber völlig unspektakulären Musikstücken. Ein Spiel der Klasse von Extreme Assault hätte da sicherlich Besseres verdient. Die Soundeffekte stimmen bereits wieder versöhnlich, da Blue Byte dem unumgänglichen Geballer durch den großzügigen Einsatz von Stereoeffekten einen echten Sinn gegeben hat. Möglicherweise ist die extreme Richtungslastigkeit der Geräusche nicht ganz realistisch, da man dadurch aber jeden Gegner sogar blind orten kann, ist der spielerische Gewinn enorm. Die Steuerung gibt ebenfalls keinen Anlaß zur Klage, wird doch nahezu jede Kombination aus Tastatur, Maus und Joystick zugelassen. Da das jeweilige Gefährt sehr direkt auf Eingaben reagiert, muß man – ungewöhnlich für ein Actionspiel – relativ vorsichtig mit dem Joystick umgehen.

Harald Wagner

Statement



Und wieder hat die Qualitätsschmiede aus Mülheim an der Ruhr gnadenlos zugeschlagen. Trotz der etwas anderen Thematik ist Extreme Assault in einem Atemzug mit Wing Commander, Magic Carpet oder Comanche zu nennen, wobei Blue Byte die Qualität der Konkurrenzprodukte in fast allen Belangen noch überbieten kann. Durch das ausgefeilte Missiondesign läßt sich Extreme Assault beliebig oft spielen, ohne daß der Spielspaß dabei verloren geht – sogar der zehnte Kampf mit dem überaus harten Endgegner macht mehr Spaß als so manches andere komplette Spiel.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX/4-100, 8MB RAM
Double Speed-CD-ROM, 95 MB HD

RECOMMENDED
Pentium 166, 32MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM, 95 MB HD

3D-SUPPORT
in Vorbereitung

RANKING

Action

Grafik	94%
Sound	78%
Handling	86%
Spielspaß	92%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blue Byte
Preis	ca. DM 100,-
Release	16. Mai '97

Grün, runzlig und nicht mehr der Jüngste – Yoda sieht aus wie ein Jedi Ritter-gewordener Magermilch-Joghurt nach Ablauf des Verfalldatums. Der sprücheklopfende Lehrmeister von Master Luke gehört zum Aufgebot eines LucasArts-Titels im Stil der abenteuerlich eintönigen Indiana Jones Desktop-Adventures.

Yoda Stories

Machtprobe



Klare Verhältnisse: links das eigentliche Spielfenster, rechts das Inventory nebst Kompaß, aktiver Waffe (hier: Lichtschwert) und Lebensenergie-Anzeige.



An das verheißungsvolle AT-AT-Wrack gelangt man erst nach Ausschaltung der Sturmtruppen.



Türen wie diese lassen sich nur mit der passenden Code-Karte öffnen.

Wer etwas für die Mittagspause braucht, was leicht ist und nicht belastet, kauft sich eine Milchschnitte. Oder Yoda Stories. Fast pünktlich zur Leinwand-Rückkehr der Skywalker-Dynastie kommt das "Action-Adventure" auf den Markt, dessen zufallsgenerierte Missionen selten länger als eine Stunde dauern. Smartie Luke (ist trotz der krümeligen 2D-Darstellung problemlos von einem Ewok zu unterscheiden) stapft – getrieben von den Cursortasten oder Mausklicks – durch die Dagobah-Sümpfe und die Wüste Tatooines, schaut in der Raumhafen-Kantine auf Mos Eisley vorbei oder schlittert über den Eisplaneten Hoth. Unterwegs trifft er auf völlig willkürlich verteilte Bekannte aus guten alten Star Wars-Tagen, mit denen sich ein informatives Schwätzchen halten läßt oder die sich als dankbarer Abnehmer für ein Raumschiff-Bauteil im Austausch gegen eine andere Nützlichkeit erweisen.

Hau den Lucas?

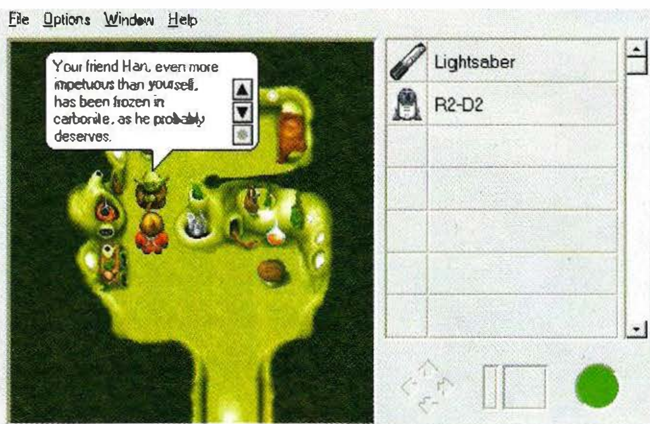
Die letzten Worte des jungen Skywalker: "Guck mal, Stormtrooper, wie niedlich...". Tatsächlich wirken die Winz-Sprites mit ihren überdimensionierten Häuptern auf den ersten Blick nur wenig bedrohlicher als Lord Helmchen. Anfangs muß sich Luke noch mit dem Laserschwert durch imperiale Truppen fuchteln, kann aber bald auf distanzwahrende Gewehre und Pistolen zurückgreifen. Unterm Strich überwiegen die eines LucasArts-Spiels unwürdigen Tugenden bei weitem: an Ungenauigkeit kaum zu überbietende Steuerung, blamable Grafik- und Soundqualitäten (die vielleicht vor "langer, langer Zeit in einer weit, weit enfernten Galaxis" Eindruck schinden konnten) und ein super-schlichtes Spieldesign, dessen Elemente sich allzu rasch wiederholen. Positive Aspekte: die Nullkommanix-Erlernbarkeit, das Star Wars-Ambiente und nicht zuletzt "Making Magic", eine interaktive Dokumentation zur Special Edition in Form von Fotos und Videos.

Petra Maueröder ■

Statement



Hilf mir, Obi Wan Kenobi, denn ich muß ein dunkles Machtwort sprechen: Yoda Stories ist ungefähr so verführerisch wie der Mundgeruch eines Wookies. Man darf gar nicht dran denken, daß aus Spielprinzip plus Lizenz plus gutem Willen auch ein Star Wars-Diablo hätte werden können. Der Preis heiligt zwar die Mittelmäßigkeit, aber ewige Motivation und Glückseligkeit dürfen Sie nicht erwarten.



Vor jedem Einsatz erfolgt ein ausführliches Briefing bei Oberjedi Yoda, der Ihnen neben guten Wünschen auch Ihr erstes Utensil mit auf den Weg gibt.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA		ModemLink	0
DOS		Netzwerk	0
WIN 95		Internet	0
Cyrix		GeneralMidi	
AMD		Audio	

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 8 MB

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 8 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure	
Grafik	45%
Sound	25%
Handling	45%
Spielspaß	47%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 35,-
Release	Mai '97

Harvest of Souls – Stadt der verlorenen Seelen

Seelenwanderung

Sierra greift nach Shivers und Lighthouse abermals ganz tief in den Myst-Kübel: Gerendertes in SVGA, Musikalisches im Hardrock-Format, Rätselhaftes in 7th Guest-Manier, Atmosphärisches im Horror-Gewand – herzlich willkommen in der "Stadt der Verlorenen Seelen"!

Wenn Musikvideo-Produzenten nichts Gescheites einfallen mag, schicken sie ihre klampfenden und grölenden Superstars normalerweise in die Wüste. So ist es Ihren Band-Kollegen geschehen, denen Sie in das verschlafene Nest Cyclone, mitten in die Abgeschiedenheit Arizonas, nachreisen. Bei der Ankunft sind sowohl Ihre Kumpels als auch alle Dorfbewohner spurlos verschwunden, dafür spukt eine fehlgeleitete Indianer-Seele namens Darkcloud durch die menschenleeren Straßen.

Statement



Gruslig, gruslig: Man schlurft durch die Geisterstadt und löst an jeder Tür aufregende Schiebepuzzles. Und was verbirgt sich hinter den Türen? Überraschung – noch mehr Schiebepuzzles! Wen schon bei 11th Hour, Shine, Lighthouse und Shivers sein Geld nicht gereut hat, mag damit zufrieden sein – ich bin's aus genannten Gründen (Grafik, Puzzles, Spieldesign) eher nicht.

Wandertag

Das düstere Geheimnis lüftet sich erst nach rund 50 Puzzles (zum Teil unter Einbeziehung des Mini-Inventorys) und endlosen Fußmärschen auf CD-ROM Nr. 2 – ein mageres Preis-Leistungs-Verhältnis kann man der Stadt der Verlorenen Seelen also kaum vorwerfen. Wohl aber die handwerklich eher mäßige Grafik: Sierra hat schon mal schöner rendern lassen (vgl. Shivers). Der allzu gewöhnliche Bilderreigen im unverbrauchten Texmex-Look, versetzt mit knausrig eingestreuten Animationen, soll durch den 360°-Rundblick kompensiert werden – seit Zork Nemesis auch nicht mehr die frischeste Idee im Adventure-Gewerbe. Rauf- und Runtergucken ist nicht nur möglich, sondern auch unerläßlich, will man den Stapel Post auf dem Fußabtreter überhaupt registrieren. Hinweise in Form von Plakaten und Anrufbeantworter-Sprüchlein müssen in mehr oder minder nachvollziehbare Codes umgesetzt werden, die den Zugang zu weiteren Lokalitäten ermöglichen. Zu bereits besuchten Standorten kann man sich mit Hilfe einer Übersichtskarte teleportieren lassen; die aus den Phantasmagoria-Folgen bekannte "Flashback"-Funktion spult wichtige Sequenzen beliebig oft ab.

Petra Maueröder ■



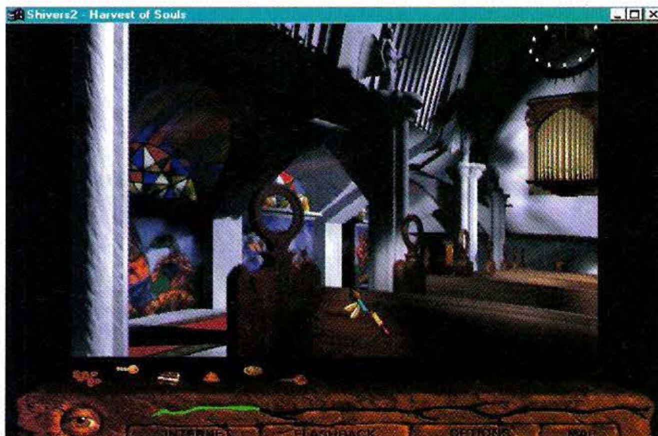
Puzzles wie dieses (ähnelt dem bekannten „Rösselsprung") können modifiziert und via Internet mit anderen Spielern getauscht werden.



Auf einer praktischen Übersichtskarte der unheimlichen Geisterstadt springt sich's problemlos von einem Schauplatz zum anderen.



In Zeitungen findet man häufig Infos, die einem bei der Lösung eines Rätsels auf die Sprünge helfen.



Stufenloses Drehen um die eigene Achse - die eigens entwickelte Grafikengine macht's möglich; marschiert wird allerdings immer noch schrittweise.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC
● SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
● WIN 95	Internet
● Cyrix	GeneralMidi
● AMD	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 12 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, HD 10 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Adventure

Grafik	60%
Sound	65%
Handling	75%
Spielspaß	58%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Wenn Sie bei Traumwagen wie dem Ferrari F50 oder dem McLaren F1 feuchte Hände kriegen, dürfen Sie hier bedenkenlos zugreifen. Alle anderen sollten sich erst einmal über die Schwächen des Need for Speed-Nachfolgers klar werden, bevor sie eine Runde drehen.

Need for Speed 2

Sonntagsfahrer



Die überarbeitete Grafikengine ist detaillierter, aber auch deutlich langsamer geworden. Jetzt ist für die höchste Detailstufe ein P166 Pflicht.



Neun Komeros zeigen das Rennen in der Wiederholung noch einmal.



Zu jedem der Wagen gibt es Informationen und Werbevideos.

Vor rund zwei Jahren veröffentlichte Electronic Arts mit Need for Speed die gelungene Umsetzung eines der besten Spiele für die 3DO-Konsole. Der Erfolg war gigantisch und wurde mit der gelungenen Special Edition mit Netzwerk-Modus und zwei neuen Strecken noch ausgebaut. Vor etwa einem Jahr begannen die Arbeiten am richtigen zweiten Teil, der mit acht neuen Traumwagen und Kursen das Konzept des Vorgängers fortsetzt. Sie dürfen mit den für die meisten von uns wohl unbezahlbaren Luxusschlitten entweder einzelne Rennen fahren, alle Kurse in einer Meisterschaft absolvieren oder den neuen Knock-out-Modus starten, bei dem der letzte im Feld automatisch rausfliegt, bis nur noch einer übrigbleibt. Neu sind verschiedene Setups für die Boliden, bei denen Sie Anpreßdruck, Bremsbalance und Getriebe in jeweils drei Stufen ändern können. Außerdem läßt sich normaler Straßenverkehr zu- oder abschalten.

Mäßige Steuerung

Die Grafikengine ist deutlich langsamer geworden, was nicht zuletzt an den detaillierteren Fahrzeugen und den aufgepeppten Streckenrändern liegt. Oft wirkt es aber während der Fahrt so, als würde sich nicht der Wagen auf der Piste, sondern die Strecke um das Fahrzeug bewegen. Dazu kommt noch die zu ungenaue Steuerung und das seltsame Fahrverhalten, was das Steuern auf den verwinkelten Pisten zur Qual werden läßt. Selbst wenn Sie viel an den Setups herumspielen, wird es kaum besser. Abgesehen von den neuen, teilweise etwas unpassenden Songs wirkt der Sound wie ein Relikt aus dem ersten Need for Speed und hätte eine Aufwertung verdient. Die Motorengeräusche sind denen aus Need for Speed 1 zu ähnlich, um echte Rennsportfreaks zufriedenstellen zu können.

Florian Stangl ■

Statement



Need for Speed 2 ist die erste Wahl, wenn Sie mit Luxusportwagen schnelle Runden ziehen wollen. Wenn Sie dagegen Wert auf eine exakte Steuerung legen und Freude am Fahren wollen, gibt es mittlerweile bessere Rennspiele. EA hat zu wenig Neues eingebaut, um Need for Speed 2 erneut einen Spitzenplatz zu sichern. Außerdem haben Wagen wie der GT90 nicht den Kultstatus eines Lamborghini Diablo oder der Dodge Viper, was viel Atmosphäre kostet.



Höhepunkte der Raserei mit sündteuren Sportwagen sind die wilden Überschläge bei Crashs mit anderen Verkehrsteilnehmern.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	2
DOS		Netzwerk	8
WIN 95	●	Internet	0
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 166, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

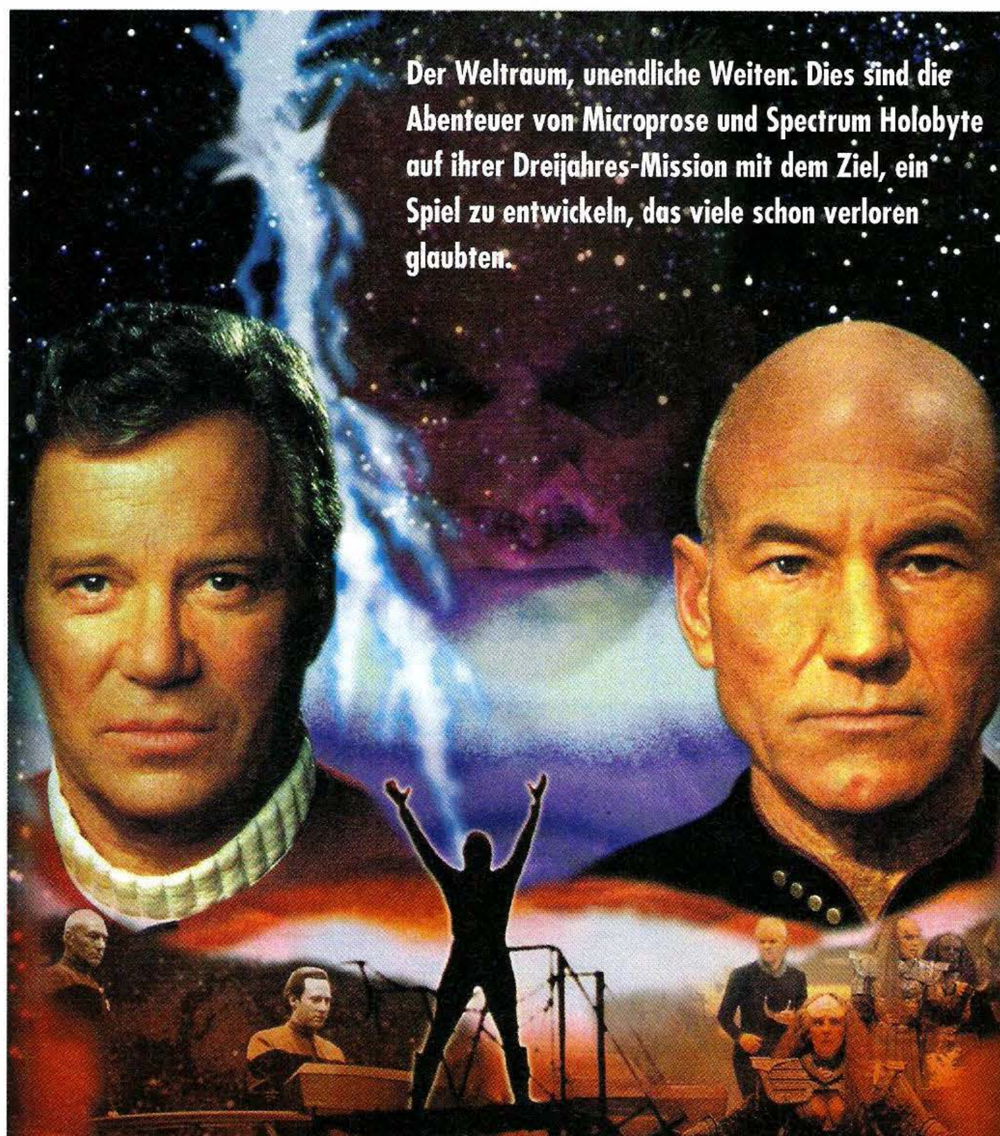
Action

Grafik	81%
Sound	78%
Handling	65%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Star Trek: Generations

Spätgeburt



Der Weltraum, unendliche Weiten. Dies sind die Abenteuer von Microprose und Spectrum Holobyte auf ihrer Dreijahres-Mission mit dem Ziel, ein Spiel zu entwickeln, das viele schon verloren glaubten.

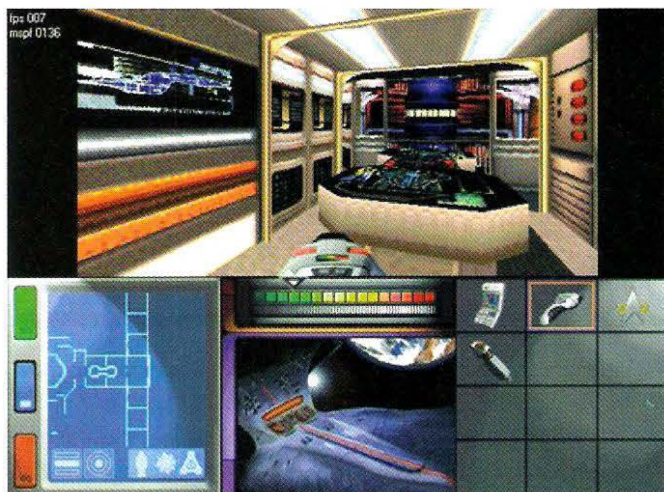


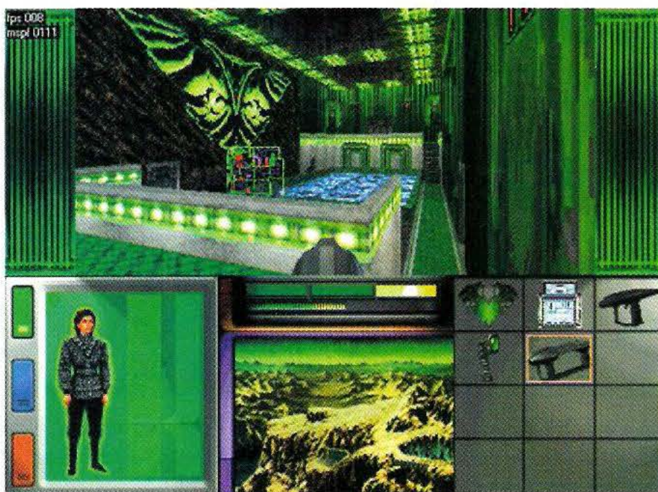
Der Einsatz des Phasers ist nur selten erforderlich. Die meisten Rätsel lassen sich auch ohne Waffengewalt relativ problemlos lösen.

Für diejenigen unter Ihnen, die sich mittlerweile nicht mehr an den drei Jahre alten Film erinnern können, wollen wir einmal kurz rekapitulieren: Soran, ein Wissenschaftler vom Planeten El-Aurian, ist besessen von einem Phänomen namens Nexus. Der Nexus ist eine Art Nirwana, in dem alle Phantasien und Träume Wirklichkeit werden können. Sorans einzige Möglichkeit, in den Nexus zurückzukehren, besteht darin, eine Serie von Sternen in unterschiedlichen Sonnensystemen in die Luft zu jagen. Die Tatsache, daß dabei Milliarden unschuldiger Föderationsbürger das Zeitliche segnen werden, stört ihn dabei wenig – die Föderation dafür umso mehr. Und wer wäre besser dazu geeignet, Soran zu stoppen, als die unerschrockenen Kapitäne Jean-Luc Picard und James Tiberius Kirk. Kirk wurde nämlich Jahrzehnte vorher zufällig in den Nexus gesogen, und Picard hat ihn dort ausfindig gemacht und zur Kooperation aufgefordert.

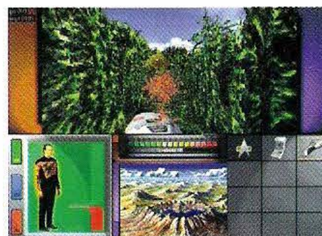
Nicht nur für Kinogänger

Das Spiel erstreckt sich über insgesamt 16 Missionen. Damit die Story aber für Kenner des Kinofilms nicht allzu vorhersehbar wird, wurde lediglich der Anfang und das Ende der Originalgeschichte übernommen – das Computerspiel schlägt dazwischen eine Brücke und zeigt daher Locations, "die noch nie ein Mensch zuvor gesehen hat". Der Nexus kann von Soran nur erreicht werden, wenn er eine Serie von Sternen in einer bestimmten Reihenfolge zerstört. Erleidet Soran bei einem dieser Versuche einen Rückschlag, weil zum Beispiel eine seiner überdimensionalen Bomben von einem Mitglied der Enterprise entschärft wurde, so muß er sein System neu berechnen. Es handelt sich al-


Die Raumstationen wurden sehr schön gestaltet, allerdings verpixeln die Wände bei näherer Betrachtungsweise doch relativ stark.


Auf der romulanischen Basis ist Vorsicht geboten. Die Sicherheitssysteme sind hier sehr ausgeklügelt, eine falsche Bewegung kann den Alarm auslösen.


Beim ersten Treffen mit Dr. Soran kann sich der Wissenschaftler noch in Sicherheit bringen.


Auf dem Klasse-M-Planeten im Bersus-System machen gefährliche Pflanzen Data zu schaffen...


...aber zum Glück sind nicht alle Lebewesen der Föderation feindlich gesinnt.

so um einen Wettlauf mit der Zeit, man muß dem verrückt-genialen Wissenschaftler immer einen Schritt voraus sein. Diesen notwendigen Vorsprung kann man sich erarbeiten, indem man Sorans Berechnungen von Data simulieren läßt und versucht, früher auf dem nächsten Planeten einzutreffen. Diese Simulation findet im Kartenraum statt, in dem auch Sonnensysteme abgetastet und Funksprüche empfangen werden können.

Kein klassisches Adventure

Wurde Soran von den Scannern an Bord eines Raumschiffes geortet, so wird in das taktische Menü gewechselt. Bei einer Konfrontation können verschiedene Bestandteile des Zielobjekts, wie zum Beispiel die Waffen- und Lebenserhaltungssysteme, anvisiert und unter Beschuß genommen werden. Es ist aber nicht immer notwendig, einen Gegner in kleinste Einzelteile zu sprengen, in den meisten Fällen genügt es, ihn manövrierunfähig zu schießen.
Nur wenige Missionen spielen allerdings im Weltraum, meistens muß man auf die Oberfläche eines Planeten beamen. Wer sich noch an Star Trek: A Final Unity – das ebenfalls von Microprose entwickelt wurde – erinnert, wird an diesem Punkt einen wesentlichen Unterschied zu Generations feststellen: Es handelt sich nicht mehr um ein "klassisches Adventure", gespielt wird nun aus der Ich-Perspektive im Stil von Normality oder Realms of the Haunting. Die Umgebung wird dabei in der oberen Bildschirmhälfte dargestellt, unten befindet sich das Inventory und das Display des Tricorders. Obwohl man sich bei Microprose für eine 3D-Engine entschieden hat, handelt es sich aber dennoch nicht um ein Actionspiel. Die Anzahl der Gegner hält sich in Grenzen, und überdurchschnittliche Reaktionszeiten sind nur selten erforderlich. Vielmehr müssen Gegenstände aufgesammelt und angewendet werden, um Fortschritte zu erzielen – mit

Ausrüstung


Mit dem **Tricorder** lassen sich Daten aufzeichnen und Scans durchführen. Keine Außenmission wird ohne dieses Gerät bestritten.


Mit dem **Phaser** können nicht nur Gegner betäubt oder getötet werden, auch Hindernisse lassen sich aus dem Weg räumen.


Mit dem **Hypospray** lassen sich leichte Blessuren verarzten. Generell ist es aber eher zur Reparatur von Phasern gedacht.


Der **Communicator** wird an der Uniform getragen. Auch die Position kann über dieses Gerät festgestellt werden.


Leergefeuerte Phaser können mit dem **Recharge Pack** in Sekundenschnelle wieder aufgeladen werden.


Der **romulanische Phaser** ist darauf ausgelegt, das Nervensystem des Gegners außer Kraft zu setzen.


Das **romulanische Sturmgewehr** funktioniert genau wie der Phaser, hat aber eine höhere Leistung.


Unterscheidet sich vom romulanischen Phaser nur durch Äußerlichkeiten. Die Technik ist grundsätzlich identisch.

Die Spielumgebung

Während die Crew um Captain Picard im Kinofilm direkt von Amargosa nach Veridian springt, muß bzw. darf der Spieler ein paar Abstecher auf andere Planeten und Raumbasen machen. Hier eine kleine Auswahl:



Der geheime klingonische Raumflughafen wurde einst von den Geschwistern Duras errichtet.



Die Chodack, bekannt aus Star Trek: A Final Unity, leben in einer geothermalen Forschungsstation.



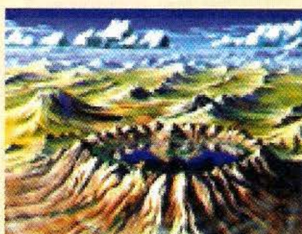
Soran hält sich hoch in den Bergen eines verlassenen Klasse-M-Planeten versteckt.



Die Reise führt unter anderem auch zu einer geheimnisvollen Militärbasis der Romulaner.



In einer Mine muß man sich mit den Waffen der Minosaner auseinandersetzen.



An diesem Krater spielt sich der Showdown ab: Soran möchte die nahegelegene Sonne zerstören.



Radioaktive Steine zehren stark am physischen Zustand des Helden.

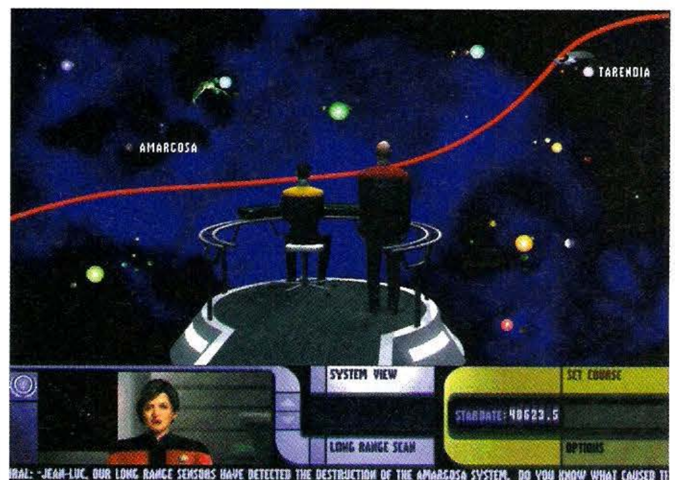


Dr. Soran attackiert Commander Riker, der sich natürlich sofort zur Wehr setzt.

der Brechstange erreicht man bei Generations gar nichts. Für sehr viel Spannung sorgt der stets vorhandene Zeitdruck. In der ersten Mission muß man in der Rolle von Commander Riker nach Überlebenden auf der Raumstation von Amargosa suchen. Die Enterprise informiert ständig über den Zustand der Station und beamt bei erhöhtem Risiko zurück auf die Brücke. Wird man in einer Auseinandersetzung zu stark verwundet, wird man ebenfalls direkt zurückgebeamt – kein Mitglied der Enterprise wird in Generations zu Schaden kommen, lediglich die Anzahl der zur



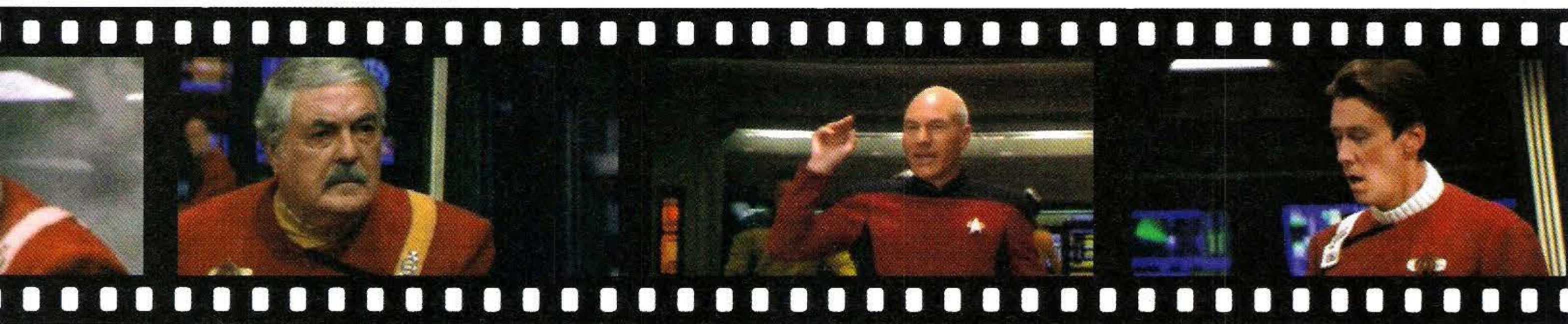
Verfügung stehenden Informationen wird geringer, und Soran kann sich wieder einen Vorteil erarbeiten. Wenn man hingegen zwei Einsätze hintereinander versiebt, so ist es sehr wahrscheinlich, daß Soran einen bewohnten Planeten vom Himmel fegt, und das hat eine sofortige Suspendierung durch die Sternenflotte zur Folge. An so einer Stelle macht sich das undurchdachte Speichersystem besonders negativ bemerkbar. Es kann nur der Anfang eines Einsatzes abgespeichert werden, egal wie weit man schon in der Mission vorgedrungen ist. Da bei Generations sehr viel erkundet werden muß, scheint diese künstliche „Spielzeit-Verlängerung" ein wenig übertrieben. Kleines Beispiel: Man steuert Worf stundenlang durch eine geheime Klingonenbasis, steht



Im Kartenraum simulieren Data und Picard den weiteren Weg Sorans. Diese Linie verändert sich im Laufe des Spiels, die Treibjagd beginnt.



Ein klinganischer Bird of Prey greift die Enterprise an. Die kleinen Balken an der linken und rechten Seite geben den Zustand der beiden Schiffe an.



Statement



Star Trek: Generations überzeugt durch einen vorbildlichen Spannungsaufbau und liebevoll designte Missionen. Der ständige Wettlauf gegen die Zeit treibt einem teilweise wirklich den Schweiß auf die Stirn und sorgt für eine beklemmende Atmosphäre. Das Interface und die generelle Steuerung machen ebenfalls einen sehr guten Eindruck, so daß sich Generations eigentlich nicht vor anderen Action-Adventures verstecken müßte. Doch: Die absolut unverständlich designte Speicherfunktion kann einem ab und zu schon die gute Laune vermiesen, denn in einem Level kann man sich durchaus ein bis zwei Stunden festbeißen. Bleibt zu hoffen, daß dieses Manko zusammen mit den – in unserer Testversion vorhandenen – Absturzproblemen beseitigt wird.

endlich vor dem Hauptcomputer und stellt plötzlich fest, daß der Sauerstoff im Atemgerät leider aufgebraucht ist. Die Lebensenergie nähert sich bedrohlich dem Nullpunkt, man wehrt sich mit allen Mitteln gegen das unvermeidliche Zurückbeamen, doch alle Versuche sind umsonst – man muß den Einsatz noch einmal ganz von vorne beginnen.

Durchschnittliche Grafik

Grafisch sollte man keine Wunderdinge von Star Trek: Generations erwarten. Die Engine ist einigermaßen flink, allerdings sollte man schon über 32 MB RAM und einen Pentium 133 verfügen, um wirklich flüssig spielen zu können. Eine große Festplatte und ein schnelles CD-ROM-Laufwerk sind ebenfalls sehr empfehlenswert, denn die Datenmengen in Generations sind gigantisch.

Die Darstellung der verschiedenen Personen und Rassen (Klingonen, Romulaner) ist durchweg gelungen und verpixelt aus geringer Entfernung nicht so stark wie beispielsweise stehende Objekte (Kisten, Wände, Schaltflächen). Das Design des Kartenraums ist allerdings über jeden Zweifel erhaben: Wenn Data und Picard auf dem interstellaren Routenplaner zoomen und scannen, kommt echtes Star Trek-Feeling auf. Lediglich die Weltraumschlachten hätte man noch etwas ausführlicher und hübscher ausarbeiten können.

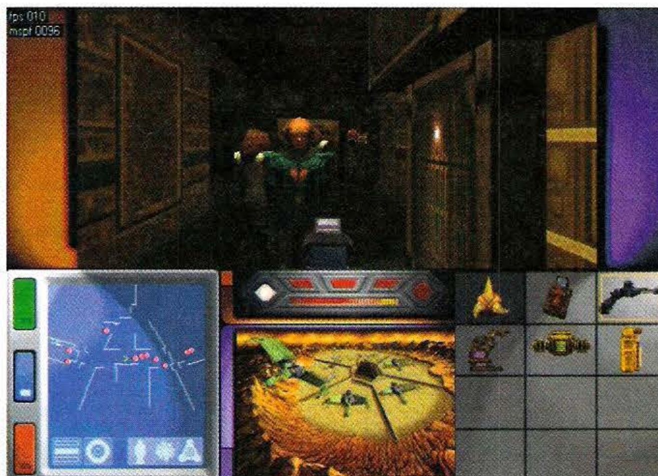


Den Phaser sollte man immer auf „Betäuben" stellen.

Original-Synchronsprecher

Für die stimmliche Besetzung der digitalen Alter Egos konnte wieder die gesamte Next Generation-Crew verpflichtet werden, das soll auch für die bislang noch nicht erhältliche deutsche Version gelten. Hier sollen die Original-Synchronsprecher dem digitalen Picard und seiner Crew Leben einhauchen. Für sehr viel Stimmung sorgen auch die originalgetreuen Soundeffekte, die beispielsweise beim Einsatz des Tricorders oder Communicators zum Einsatz kommen, und natürlich die phantastischen Videosequenzen. Hier gab man sich nicht nur mit den vorhandenen Szenen des Kinofilms zufrieden, man besorgte sich auch noch das Schnittmaterial und war damit in der Lage, ein paar „noch nie zuvor gezeigte" Bilder auf den Monitor zu zaubern. Fans werden von dieser Idee sicherlich begeistert sein.

Oliver Menne ■



Lieutenant-Commander Worf wird von Picard beauftragt, den geheimen Stützpunkt der Klingonen auszuspionieren und den Hauptcomputer lahmzulegen.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
● SVGA	●	ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
● WIN 95		Internet	-
AMD		Audio	●

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM
2x-CD-ROM, HD 75 MB

RECOMMENDED
Pentium 166, 32 MB RAM
8x-CD-ROM, HD 400 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Action-Adventure

Grafik	70%
Sound	86%
Handling	80%
Spielspaß	81%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Microprose
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

Interstate 76

Die drei von d

Es wird immer schwieriger, ein passendes Szenario für ein Actionspiel zu finden. Weltraum? Fantasy? Alles irgendwie zu naheliegend und abgedroschen, dachte man sich bei Activision und besann sich alter Zeiten: Interstate 76 spielt in einer Zeit, in der die Absätze nicht hoch und die Hosenbeine nicht weit genug sein konnten...



Es handelt sich jedoch nicht um die 70er, die wir entweder persönlich oder aus diversen Fernsehserien kennen, sondern vielmehr um eine Art Parallelzeit, die sich in einigen Punkten von der uns bekannten Ära unterscheidet: Die weiter anhaltende Ölkrise macht dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten schwer zu schaffen. Das organisierte Verbrechen gewinnt mehr und mehr die Oberhand, der Staat und die Polizei stehen der Situation machtlos gegenüber. Antonio Malochio, ein bekannter Kopfgeldjäger und Söldner, hat ein Heer zwielichtiger Gestalten um sich versammelt, die nun mit getunten und schwer bewaffneten Wagen Amerika unsicher machen. Eine Handvoll engagierter Freiheitskämpfer stemmt sich gegen den drohenden Zerfall des Rechtssystems und zieht gegen Malochios Schergen in die Schlacht.
Unter ihnen befindet sich auch Jade Champion. Sie findet heraus, daß Malochio eine Atombombe in seine Gewalt gebracht hat und bereit ist, diese zu zünden. Doch bevor sie ihre Mitstreiter informieren kann, wird sie von Antonio Malochio zum Schweigen gebracht.
Der Spieler übernimmt nun die Rolle von Groove Champion, Jades großem Bruder, und macht sich zusammen mit seinem alten Freund Taurus auf die Suche nach Malochio.

Vorbildliches Tutorial

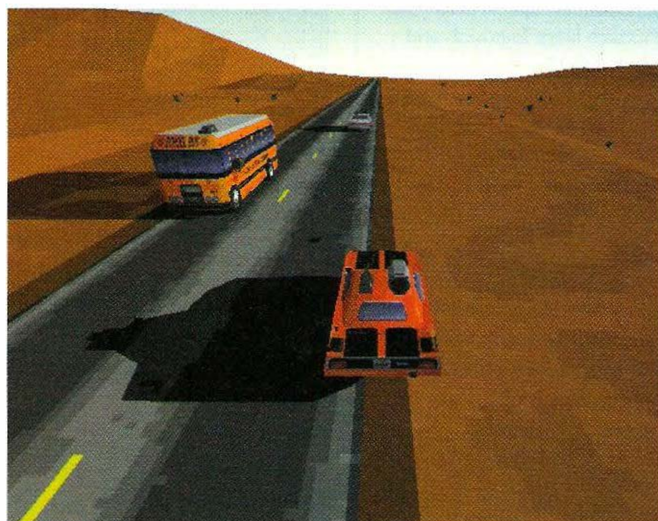
Die Hatz quer durch den Südwesten Amerikas erstreckt sich über insgesamt 17 Level, die

er Tankstelle

durch diverse Zwischensequenzen miteinander verknüpft sind. Zu Beginn sollte man sich jedoch nicht sofort in die Schlacht stürzen, sondern im speziell angefertigten Trainingslevel ein paar Runden drehen. Auf einem verlassenen Armee-Gelände können sowohl Wagen als auch Waffensysteme ausgiebig getestet werden, und vor allem kann man sich mit der recht umfangreichen Steuerung vertraut machen. Dann geht's auf den Highway. Die ersten Missionen sind relativ simpel. Taurus zeigt Groove die Umgebung und gibt bei den täglichen Kontrollfahrten detaillierte Anweisungen: So muß zum Beispiel eine Burger-Bar beschützt und ein Lager Malochios in die Luft gesprengt werden. Erst nach fünf Einsätzen ist man auf sich selbst gestellt und muß sich auf eigene Faust durchschlagen. Aufgrund der recht ungenauen und unverständlichen Missionsparameter ist das allerdings gar nicht so einfach: Auf der Suche nach einem Anhaltspunkt irrt man teilweise minutenlang durch die riesigen Wüstengebiete – auch programminterne Landkarte und Notizzettel helfen hier kaum. Da bei Interstate 76 nur nach einer Mission gespeichert werden kann, ist Frust bei der einen oder anderen Mission zwangsläufig vorprogrammiert.

Freude am Fahren

Die eigentliche Faszination geht aber weder von der Story noch von der Grafik aus. Vielmehr sorgt das phantastische Fahrgefühl dafür, daß man sich von Interstate 76 kaum losreißen kann. Wenn man seinen amerikanischen Sportwagen durch die Prärie steuert, springt der Wagen aufgrund der weichen Federung auf und ab und droht manchmal sogar umzukippen. Vernünftig um die Kurve lenken lassen sich die tonnenschweren, aber mit Pferdestärken überladenen Boliden nur durch den geschickten Einsatz der Handbremse, was vor allem bei Gefechten immer wieder notwendig wird. Hektische und unkontrollierte Brems-



Auf dem Highway ist die Hölle los! Hier verfolgt Groove Champion seinen alten Kumpanen Taurus über einen (fast) verlassenen Highway.



Hier jagt Groove eine von Malochios geheimen Lagerhallen in die Luft. Die Explosionen sind im Gegensatz zum Terrain sehr farbenfroh.

Das Cockpit

Verschiedene Kameraperspektiven gehören bei einem Actionspiel mittlerweile zur Grundausstattung. Interstate 76 verfügt über mehrere Innen- und Außenansichten, und sogar in den Radkästen wurden Kameras installiert – auch wenn diese Option wegen der geringen Spielbarkeit nur wenig Sinn macht. Aufgrund der höheren Realitätsnähe und besseren Grafikqualität wird man sich in den meisten Fällen ohnehin direkt hinter das Steuer klemmen und das virtuelle Cockpit genießen.
Die Blickrichtung im „virtuellen Cockpit" verändert man mit den Cursortasten. Diese Grundeinstellung läßt sich natürlich modifizieren, auch ein Joystick kann konfiguriert werden.



Mit der Automatik kann aus beiden Seitenfenstern herausgefeuert werden, falls man direkt neben einem Gegner stehen sollte (1 und 5). Der Blick nach rechts und links unten kommt der Übersichtlichkeit zugute (2 und 4). Die Hauptansicht (3) zeigt außerdem wichtige Instrumente: den Radar (a), die Waffensysteme (b) und den Zustand des Fahrzeugs (c). Schaut man nach unten (6), so kommen die Geschwindigkeitsanzeige (d), der Gang (e), der Tankinhalt (f) und die Spezialausrüstung (g) hinzu. Schließlich kann noch ein Blick über die Schulter geworfen werden, um vorhandene Verfolger im Auge zu behalten (7).



Aus der Ich-Perspektive wirken die gegnerischen Fahrzeuge noch eine Spur detaillierter.



Die Bewaffnung besteht nicht nur aus Maschinengewehren, auch Raketen stehen zur Verfügung.

Leveldesign

Interstate 76 lebt vor allem vom exzellenten Missionsaufbau, der immer wieder für Überraschungen sorgt und so die Spannung aufrechterhält. Hier ein kleines Beispiel: Taurus und Groove sind zu einem Stützpunkt unterwegs. Plötzlich biegt Taurus ab und hält seinen Straßenkreuzer an:



„Hey Groove, jetzt kannst Du mal zeigen, was für ein Fahrer Du wirklich bist", säuselt Taurus über Funk.



Groove Champion verfolgt Taurus über den heruntergekommenen und schwierigen Schotterweg.



Taurus meldet sich wieder: „Triff den Sprung möglichst gerade!". „Den Sprung?", entgegnet Groove.



Die Kamera wechselt in einen anderen Winkel, beide springen über eine breite Schlucht.



Mit viel Mühe verkraften die Stoßdämpfer den Aufprall. Die Patrouille wird fortgesetzt.



Das kegelförmige Licht der Scheinwerfer sorgt für einige interessante Effekte. Auf weitere Details wie zum Beispiel True Light Sourcing wurde aber leider komplett verzichtet.

manöver verzeiht der Wagen allerdings kaum, denn das Heck bricht gnadenlos aus und man gerät ins Schlingern.
Ein weiterer Pluspunkt von Interstate 76 ist die sagenhafte Bewegungsfreiheit. Wenn man die geplante Route verlassen möchte, um einen Abstecher in das nahegelegene Gebirge zu machen, so ist das problemlos möglich. Solche Fahrten über Stock und Stein gehen am Wagen aber natürlich nicht spurlos vorüber, und man muß nach dem Einsatz ein paar Reparaturen mehr einplanen. Dafür ist Skeeter zuständig. Skeeter ist der Hausmechaniker der Freiheitskämpfer und repariert einfach alles – wenn man ihm genügend Zeit gibt. Deshalb sollte man mit dem Material schon vorsichtig umgehen, denn sollten nicht alle ramponierten Teile rechtzeitig ersetzt werden können, so zieht man eben mit einem angeschlagenen Fahrzeug in die nächste Schlacht. Bei Skeeter bekommt man im Laufe des Spiels immer wieder neue Teile, wie beispielsweise leistungsstärkere Motoren, bessere Stoßdämpfer oder größere Kanonen.

Deathmatch im Internet

Das Ausrüsten des Wagens macht im Multiplayer-Modus selbstverständlich am meisten Spaß. Im Netzwerk, über Modem oder im Internet kann gegen andere Highway-Warrior angetreten werden, wobei die hohe Spielgeschwindigkeit und die vorhandene Highscore-Tabelle immer wieder von neuem motivieren können. Einziger Schwachpunkt: Man kann nur gegeneinander spielen, es ist jedoch nicht möglich, miteinander (ein Spieler als Groove, der andere als Taurus) die Straßen unsicher zu machen.

Mechwarrior auf Rädern?

In Bezug auf die Engine ist die Verwandschaft mit Mechwarrior 2 offensichtlich. Die Einsatz-



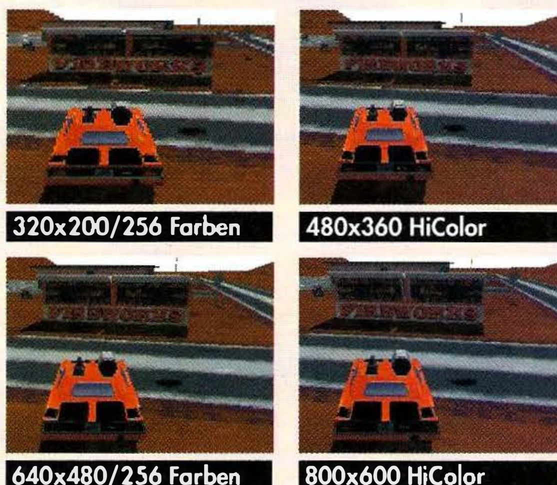
Über verschiedene Tastaturkommandos läßt sich ein Gegner anwählen. Jetzt bekommen Sie auch Informationen über dessen momentanen Status.

gebiete bestehen aus riesigen Arealen, bieten größtmögliche Bewegungsfreiheit und zeichnen sich durch topographische Merkmale wie langgezogene Gebirgsketten und tiefe Schluchten aus. Ein wenig Kritik müssen sich Sean Vesce und Zack Norman, die übrigens auch Mechwarrior 2 entwickelten, trotz der gelungenen Landschaftsgestaltung gefallen lassen: Sowohl die Anzahl und Qualität der Texturen als auch die generelle Farbtiefe entsprechen nicht mehr dem Standard. Momentan arbeiten die beiden Designer jedoch an einem Patch für Direct3D, der zumindest Besitzer einer entsprechenden Grafikkarte in den Genuß schönerer und schnellerer Grafik kommen lassen wird. Der Patch soll schon Ende Mai erhältlich sein, und daß er bereits in der deutschen Version integriert sein wird, scheint wahrscheinlich.

Das Hauptaugenmerk richtete Activision anscheinend auf das Design der verschiedenen Vehikel. Die fein texturierten Boliden verformen sich bei Karambolagen, qualmen bei Beschädigung und kleben bei Bremsmanövern kräftig Gummi auf die Fahrbahn. Sollte ein Wagen explodieren, so bleibt nicht nur eine ausgebrannte Karrasserie zurück, sondern es fliegen auch viele Einzelteile wie beispielsweise Motorhauben und Türen durch die Luft. Bei den Zwischensequenzen schwimmt Activision ein wenig gegen den Strom. Anstatt in Hollywood nach sündhaft teuren Leinwandgrößen Ausschau zu halten, verwendete man kurzerhand Polygon-Schauspieler. Das Resultat wird sicherlich nicht jedermanns Geschmack treffen, dennoch ist die „Kameraführung" absolut filmreif und der Atmosphäre stark zuträglich.

Performance

Interstate 76 schreit förmlich nach Leistung: Selbst auf einem Pentium 166 ist eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten nur in Missionen mit wenigen Gegnern und Objekten möglich. Für unseren Test auf verschiedenen Systemen wählten wir immer eine Darstellung mit allen verfügbaren Details, d. h. auch auf Wolken und diverse Schatteneffekte wollten wir nicht verzichten. Wer hingegen einige Optionen entbehren kann, wird auch auf leistungsschwächeren Systemen relativ gute Ergebnisse erzielen können.



Rechner	Intel Pentium 90 16 MB RAM Spea V-7 Mirage	AMD K5 166 16 MB RAM ELSA Winner	Cyrix 6x68 166 16 MB RAM ELSA Winner 2000 AVI	Intel Pentium 166 32 MB RAM ELSA 1000 Trio 2000 AVI
320x200 256 Farben	grün	grün	grün	grün
480x360 HiColor	gelb	grün	grün	grün
640x480 256 Farben	rot	gelb	gelb	gelb/grün
800x600 HiColor	rot	rot	rot	rot

● (grün) = flüssig spielbar ● (gelb) = spielbar ● (rot) = nicht spielbar

Play that funky music

Für welche Art der musikalischen Untermalung sich Activision entschieden hat, ist nicht schwer zu erraten. Was paßt besser zu einem Spiel wie Interstate 76 als ein funkiger Soundtrack? Die erstklassigen Stücke liegen übrigens im Audioformat vor und können so auch auf jedem herkömmlichen CD-Player abgespielt werden. Für Fans dieser Musikrichtung sicherlich ein interessanter Aspekt. Die Sprachausgabe klingt in der Originalversion erstaunlich cool und paßt zur lockeren Atmosphäre, allerdings versteht man selbst als fleißiger Englischschüler nur jedes zweite Wort und verpaßt deshalb einige Details der Story. Die deutsche Version soll allerdings schon bald fertiggestellt sein und in den Regalen stehen.

Der bullige Motorensound ist hingegen durchweg gelungen, besonders das Anlassen der hubraumstarken Boliden sorgt immer wieder für ein vergnügtes Lächeln.

Oliver Menne ■

Statement



Interstate 76 ist sicherlich kein gewöhnliches Actionspiel. Anstatt monatelang an einer neuen Engine zu arbeiten, konzentrierte sich Activision auf die Ausarbeitung einer faszinierenden Story und eines realistischen Fahrmodells. Innerhalb des Genres eine ziemlich einzigartige Entwicklung, aber dennoch kann sich das Resultat sehen lassen: Die 17 Missionen sind durchweg motivierend, auch wenn man aufgrund der fehlenden Speicherfunktion ab und zu versucht ist, die Tastatur oder den Joystick in die Ecke zu werfen. Hervorragend: Hat man sich nach einigen Tagen erst einmal durch die Einzelspieler-Missionen gekämpft, kann man immer noch via Internet oder Netzwerk gegen andere Interstate-Fans antreten!

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, HD 80 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 2x-Speed-CD-ROM, HD 110 MB

3D-SUPPORT
in Vorbereitung

RANKING

Action

Grafik	76%
Sound	84%
Handling	89%
Spielspaß	**85%**
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Activision
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

POST SCRIPT

IN EIGENER SACHE

Obwohl ich angekündigt habe, keine Briefe von Virencodern mehr zu veröffentlichen, können dennoch einige ihr Mitteilungsbedürfnis nicht zügeln und überfüllen mit ihren diesbezüglichen Ergüssen meinen Papierkorb. Ich kann dazu nur noch eines sagen: „Halt die Klappe!"
Da fällt mir eine interessante Sache dazu ein. Der Ausdruck „Halt die Klappe" geht zurück bis ins 14. Jahrhundert. Benutzt wurde er fast ausschließlich von Frauen, die ein Problem mit der heimischen Fauna hatten. Damals waren noch keine Mausefallen erfunden (die ersten diesbezüglichen Artefakte werden auf Anfang des 16. Jahrhunderts datiert). Wenn damals ein Mann einer Frau imponieren wollte (und glaubt mir - das wollten damals viele), mußte er den Haushalt von Mäusen befreien. Dazu klemmte er sich ein Stück Käse zwischen die Zähne und lauerte nächtelang vor dem Loch des Nagers. Aber ich schweife mal wieder ab.

Rainer Rosshirt

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

UMGANGSTON

Moin Rossi,
auch ich will Dir, in der Hoffnung, dieses Mal abgedruckt zu werden (drei Versuche sind bisher fehlgeschlagen), etwas Arbeit verschaffen. Dafür habe ich mir zwei für Dich sehr einfache Themen ausgesucht, damit Du Dich nach so schwerem Material wie Virencoder, Petra oder dem ewigen BP¡S-Sülz mal erholen kannst.
1. Ich war unartig und habe im letzten Monat nicht nur die PC Games, sondern auch ein Konkurrenzmag gekauft. Zu meinem Erstaunen mußte ich feststellen, daß die Redakteure der betreffenden Zeitschrift ihre Leser duzen. Warum macht Ihr das nicht auch? Es schafft doch ein viel vertrauteres Verhältnis zwischen Redakteuren und Lesern. Und Ihr könnt doch nun wahrlich nicht behaupten, daß Eure Leserschaft so alt ist, daß Ihr sie aus Respektgründen siezen müßt. Also lautet mein Aufruf: Duzt uns!
2. Eure neue PC Games-Kollektion ist echt geil. Die Klamotten sind absolut cool. Nur eines stört mich: Muß das Zeug so teuer sein? Ich meine, selbst ein teures T-Shirt kostet nur 39 Mark. Und ich glaube kaum, daß Eure Shirts handgeklöppelt sind, oder? Ich kann mich da nur an den schönen Bildern erfreuen, denn kaufen ist einfach nicht drin.

Nichts für ungut und bis bald: Andre Quednau

1. Seit Anbeginn der PC Games geistert dieses Thema immer wieder über meinen Schreibtisch. Hier, auf meinen Seiten, werden die Leute einfach so angesprochen, wie sie mich anreden - was die Sache natürlich vereinfacht. Die Testberichte hingegen sollen ja nicht dazu da sein, den persönlichen Kontakt zu fördern, sondern sie sollen Informationen vermitteln. Wir sind nicht der Meinung, daß ein neutrales "Sie" hier unbedingt störend wirkt.
2. Auch hier kann ich mich leider nicht Deiner Meinung anschließen. Bei der Auswahl unserer Klamotten legten wir größten Wert auf sehr gute Qualität (auch das Logo ist gestickt, was obszön teuer kommt). Selbst auf die Gefahr hin, verschiedentlich anzuecken, beschlossen wir, lieber solide Qualität als billige Massenware anzubieten. Und sind sie wirklich so teuer?

NACHTRAG

Lieber Herr Rosshirt!
Puh, Ihr Kommentor zu meinem Brief war ganz schön schwer zu lesen. Nichtsdestotrotz nehme ich Ihre Entschuldigung natürlich wohlwollend zur Kenntnis. Meine Zweifel an der Haltbarkeit des Preises Ihrer Zeitschrift wurden übrigens größtenteils ausgeräumt. Ihre hochinteressante Abhandlung über den Lachs war wohl etwas sehr gewagt, doch mehr als fällig. Gerade Themen aus dem Tierreich werden in anderen Computerzeitschriften leider nur allzu sporadisch aufgegriffen - und wenn, dann erscheint der Versuch eher peinlich. Sie sprachen mir tatsächlich aus der Seele, denn in einer Sache sind wir uns wohl alle einig: Wäre der Lachs intelligent, würde er bestimmt nicht so häufig zwischen zwei Brötchenhälften enden. Allerdings: Wer zwei Millionen Eier in 30 Minuten legen kann, der weiß: Doofsein ist gar nicht mal so dumm.

In diesem Sinne:
Zippo Zahnstein

Sehr geehrter Herr Zahnstein, mit Freude konnte ich Ihre aktuelle Abhandlung in Empfang nehmen. Besondere Befriedigung verschafft es mir natürlich, daß wir in wesentlichen Belangen miteinander konform gehen. Was zu meinem Bedauern immer wieder verwechselt wird, ist das, was ebenso volkstümlich wie allgemein als Humor (ohne Plural – Fähigkeit, Gabe eines Menschen, den Schwierigkeiten und Mißgeschicken des Alltags mit heiterer Gelassenheit zu begegnen, sie nicht so ernst zu nehmen, über sie lachen zu können) bezeichnet wird. Eigentlich sollte es nicht mit Humores (lat. Körperflüssigkeit) verwechselt werden, was leider im richtigen Leben nicht immer gegeben ist. Hart ist das Leben an der Küste.

ALTERSFRAGE

Hallo Rainer!
Obwohl wir noch nicht volljährig sind, möchten wir doch mal einen Brief an Euch richten. Es geht um das Zensieren von Software - besonders, weil nur selten Jugendliche gefragt werden. Wir persönlich finden es nicht gut, daß Spiele, die einen gewissen Gewaltanteil haben, schlichtweg verboten oder zum Teil abgemildert werden. Es wird immer nur der Aspekt gesehen, daß diese Spiele gewalttätig machen. Aber haben diese Leute auch schon einmal daran gedacht, daß solche Spiele auch Aggressionen abbauen?
Warum soll einem 14jährigen ein Spiel vorbehalten bleiben, das erst ab 16 ist, obwohl er (und vielleicht auch seine Eltern) davon überzeugt ist, daß er gewisse Sachen vertragen kann? Wir schließen daraus, daß jeder Jugendliche anders auf solche Spiele reagiert, und daß die BPjS lieber kleine Zettelchen austeilen sollte, auf denen die Eltern darauf hingewiesen werden, daß sie mehr auf ihren Nachwuchs achten und sich überlegen sollen, ob dieses Spiel in Frage käme.

Viele Grüße: Alexander und Felix

Ich denke nicht, daß ernsthafte Psychologen annehmen, daß Computerspiele Gewalt produzieren wie eine Biene Honig. Dennoch sind auch wir hier der Meinung, daß Jugendschutz dennoch gewährleistet sein muß. Auch meiner Anschauung nach haben manche Produkte in Kinderhänden nichts zu suchen. Ich gebe Dir zwar recht, daß es durchaus 14jährige geben kann, die weiter entwickelt sind als manche 16jährige, dennoch mußt Du einsehen, daß auch in diesem Fall keine Ausnahmen gemacht werden können. Wenn das der Fall wäre, käme ein 13jähriger mit den gleichen (in diesem Fall berechtigten) Forderungen, und wir können uns den Jugendschutz ganz schenken. Auch daß alleine die Eltern entscheiden, wäre eine schöne, wünschenswerte Angelegenheit, aber auch hier sieht die Realität leider anders aus. Nicht alle Eltern haben die Zeit und/oder die Lust, sich mit jedem Produkt einzeln auseinanderzusetzen und zu entscheiden. Außerdem... sei ehrlich... gibst Du jedes Spiel, Buch, Video erst Deinen Eltern zur Begutachtung?
O.k... Du schon, aber nicht alle sind so ehrlich!

JUGENDLICHER LEICHTSINN

Hallo!
Mein Interesse liegt beim Programmieren. Ich suche schon lange ein Programmier-Programm. Mein Traum wäre es, mit diesem Programm Spiele zu erschaffen wie die großen Software-Hersteller. Welches Programm benutzt Ihr?

Viele Grüße: Andi Münzinger

So ungern ich Übermut bremse, hier muß ich es schon wieder tun. Wir programmieren keine Spiele - wir testen sie nur. Auch scheinst Du eine etwas vereinfachte Vorstellung davon zu haben, wie die "großen Spiele" entstehen. Da setzt sich nicht ein hochbegabter, höchstmotivierter junger Mann hin und macht mal eben so etwas wie MDK. Solche Spiele entstehen in großen Büros. Ein paar Grafiker kümmern sich um die Grafiken – ein paar Musiker um die Sounds – und ein Rudel Programmierer um das Programm. Das Ganze dauert auch ein paar Wochen (126 oder so). Und das ist schon die vereinfachte Schilderung! Warum versuchst es nicht erst einmal mit einem "kleinen" Spiel, das Du mit "Klick 'n' Play" oder einem anderen Editor machst und uns schickst, damit auf unserer CD-ROM auch andere Dein Meisterwerk bewundern können? Ich denke nicht, daß es der richtige Weg ist, zum Einstieg einen C&C-Nachfolger programmieren zu wollen.

SCHÄDLING

Hallo Rainer!
Obwohl ich noch nicht lange Abonnent der PC Games bin, mag ich sie sehr (Rest wegen Überschleimung gestrichen; Anm. v. RR). Ich möchte auch noch Fragen an Euch loswerden, die, so hoffe ich, nicht nur mich, sondern auch andere interessieren.
1. Einige sagen, daß der Computer ein reines Arbeitsinstrument ist. Ich bin ein starker Spiele-Freak. Was denkst Du darüber?
2. Wieviel Stunden am Tag soll man normalerweise mit dem Computer arbeiten/spielen? Kann man längere Schäden davontragen, und ab wann ist es Sucht?
Ich weiß nicht, ob Du die Fragen nach meinen Vorstellungen beantwortest, aber schon jetzt vielen Dank, und mach' vor allem weiter so.

Mit freundlichem Gruß: Jascha Atepow

1. Mir ist die Fragestellung nicht ganz klar. Wie stark bist Du denn? Im Ernst: Wenn wir etwas gegen Spiele-Freaks hätten, würden wir ein geriatrisches Fachblatt machen. Schon wieder... warum muß ich heute immer DARAN denken?
2. Der Gesetzgeber meint dazu eigentlich nur, daß Bildschirmarbeit auf acht Stunden pro Tag beschränkt sein sollte und jede Stunde eine Pause von zehn Minuten einzuhalten wäre. Leider funktioniert das nicht so ganz. Ich sitze täglich zwischen acht und zehn Stunden hier hinter meinem Rechner, um dann oft genug nach Hause zu gehen und mich hinter einem anderen Rechner zu vergraben. Wenn Du die gewagte These vertrittst, daß mein Zustand ein "normaler" wäre, könnte ich Dir versichern, daß es keine schädlichen Nebenwirkungen hat. Auch daß Computer süchtig machen, wird von mir heftig bestritten. Im Urlaub schaffe ich es immer wieder, gänzlich ohne Computer auszukommen. Daß ich im letzten Urlaub kleine Tastaturen in Kokosnüsse schnitzte und mir aus Palmenblättern einen Monitor bastelte, steht dazu sicherlich in keinem kausalen Zusammenhang.

GRUND-SCHWATZFRAGEN

Hi Rainer!
Ich bin noch nicht lange Leser der PC Games, aber Eure Zeitschrift gefällt mir echt gut. Aber kommen wir gleich zur Sache! Ich finde es äußerst merkwürdig, warum es von Dir kein Foto gibt. Nicht, daß ich scharf darauf wäre, aber ich habe mir meine Gedanken über Deine Ausreden gemacht und habe einige Theorien aufgestellt.
1. Du bist eine fiktive Person, die in Wirklichkeit ein ganzes Team ist. Durch einen ausgedachten Namen, den jeder sofort in sein Herz schließt, erschleicht sich das Team die Sympathien (oh, das war falsch) der Leser. Ihr seid nicht die ersten, die das machen – ich verweise auf eine bekannte deutsche Jugendzeitschrift.
2. Da Du (Ihr?) die Leser immer wieder mit KI vollbabbelst, könnte es sein, daß Du ein denkender Computer bist. Bitte drucke diesen Brief ab, vielleicht kommt so die Wahrheit über Dich ans Licht.

Tschüssi: Dr. Sommer

Ob Du die Tatsache merkwürdig findest, daß ich mich allen Versuchen einer Ablichtung mit konstanter Boshaftigkeit widersetze, ist mir eigentlich – in Bayern würde man so sagen – wurscht. Daß ich ein Team bin, verneint sich von selbst, da in diesem Falle zumindest gelegentlich etwas Brauchbares herauskommen würde. So konsequent an einer konkreten Nutzung seines Produktes vorbeizuverbalisieren, kann nur einem einzigen, verdrehten Geist entschlüpfen. Entgegen anderslautender Gerüchte wurde ich auch nicht aus einer Kaffeemaschine geklont – und ein Computer, der derartig hemmungslos Unfug produziert, wurde noch nicht erfunden (doch... eigentlich schon, aber er ist ausgestorben). Zudem: Ich leide, also bin ich!

VERSCHIEDENES

Bonjour Rainer!
Keine Angst, ich bin kein Franzose, aber nach zwei Wochen Urlaub färbt diese Sprache doch arg ab. Da Du den Schleimer-Teil sowieso streichst, kann ich mir diesen wohl ersparen. Also, hier meine Anliegen:
1. Stimmt es, daß ein Pentium 200 mit Vorliebe Motherboards durchschießt? Und wenn ja, was kann ich gegen die Überhitzung tun?
2. Wie wäre es, wenn man gegen Euch mal im Internet C&C2 spielen könnte? Z. B. gegen Petra oder andere Redakteure?

Au revoir: Olli

1. Den Motherboard verschlingenden Pentium 200 würde ich in die selbe Rubrik einordnen wie das Ungeheuer von Loch Ness. Zwar kennt niemand jemanden, der es wirklich gesehen hat, dennoch geistert es immer wieder durch die Öffentlichkeit. Wir haben hier diverse P200 stehen, und bisher starben genausowenig Motherboards einen hitzigen Tod, wie unzweifelhafte Fotos von Nessi gemacht wurden.
2. Auch hier werde ich wohl eine Illusion zerstören müssen. Ich ertrag' diese großen, traurigen Kinderaugen einfach nicht mehr, die sich anklagend auf mich richten und zu fragen scheinen: "Warum tut der böse Onkel uns das an?"
Wir verbringen den Tag in der Redaktion nicht aus Jux und Tollerei oder weil wir eine feuchte Wohnung haben, sondern um einen Job zu machen, von dem wir unseren Lebensunterhalt bestreiten. Es mag unglaubwürdig klingen, aber für Spielereien haben wir leider keine Zeit. Bliebe also nur noch die Freizeit. Auch das ist ein heikles Thema. Versuch Dich einfach einmal in unsere Lage einzufühlen: Wenn wir den ganzen Tag am Rechner gesessen sind, ist das Bedürfnis, diese Tätigkeit in unserer Freizeit auszuüben, aus (doch hoffentlich) verständlichen Gründen nur minimalst ausgeprägt.
Auch Reservoir: RR

2D – 3D – HEIMWEH

Tagchen Rainer!
Jetzt endlich habe ich meinen inneren Schweinehund besiegt und schreibe meinen ersten (schon jahrelang geplanten) Brief an Dich. Bevor ich aber mit meinen Fragen loslege, muß ich darauf hinweisen, daß die PC Games die (an dieser Stelle unterbreche ich die Gunstbezeugungen. Nicht, daß wir Komplimente nicht gerne lesen, aber der Unterhaltungswert für die Leser tendiert doch gegen Null. (Anm. v. RR). Soviel zum Schleimen. Kommen wir zum eigentlichen Teil meiner Zeilen, den Fragen, den Hinweisen und meinem überflüssigen Schmarrn, den Du streichen und kürzen kannst (verlaß Dich darauf! Anm. v. RR).
1. Beim Durchblättern der letzten PC Games-Ausgaben sind mir besonders diese Spiele aufgefallen: „Down in the Dumps", „Floyd", „King's Quest 8" und „Normality". Dies sind neue Abenteuerspiele in 3D. Gibt es denn in Zukunft nur noch solche Abenteuerspiele? Hat denn in Zukunft ein normales 2D-Abenteuerspiel überhaupt noch eine Chance, beachtet zu werden? Ich finde nämlich, daß ein solches 3D-Spiel den Spielwitz noch lange nicht so gut „rüberbringen" kann wie ein klassisches Abenteuerspiel. Was denkst Du dazu?
2. Petra. Es ist ja Wahnsinn, wie oft man diesen Namen auf euren Seiten liest. Hier findet man auch Wörter wie „Petra-Poster", „Redaktionsschnecke", „faltenfreie Petra" und „wunderschöne Petra" (ja... das ist von mir, aber es mußte ja mal geschrieben werden). Was hält eigentlich Petra von diesem monatlichen „Brief-Anschwärmungen", in denen ihre Bewunderer (Dich und mich mit inbegriffen) fast immer etwas über sie schreiben? Nervt sie das?

So, das war's auch schon. Viel Spaß beim Kürzen und Antworten wünscht Dir: Matthias K.

1. Ich denke nicht, daß 2- oder 3D ausschlaggebend für den Spielspaß ist. Nur 3D Spiele entsprechen eben eher den Anforderungen, die man heute an die Grafik stellt. Mir selbst ist es eigentlich schnuppe, ob ein Game 2- oder 3D ist. Aber ich fürchte, daß 2D-Abenteuerspiele den 3D-Vertretern langsam weichen werden. Wer sollte denn sonst die ganzen, tollen 3D Karten kaufen? Aber nun im Ernst: was stört Dich denn an den 3D-Spielen? Findest Du sie nicht auch schöner? Ein „Monkey Island" ist zwar nach wie vor eines der besten Spiele der Welt, aber es sieht eben ein wenig „altbacken" aus. Seh' ich das falsch?
2. Das ist so eine Sache mit Petra. Eigentlich stört es sie nicht – ich vermute auch, daß es ihr ein wenig schmeichelt. Allerdings ist Petra auch et-

was schüchtern, und die Sache kann auch unangenehm für sie sein, wenn übertrieben wird. Aber wenn keiner die Pfade des guten Geschmacks und der Erziehung verläßt, freut sie natürlich die Anerkennung ihrer sehenswerten Augen.

INTELLIGENZ-TEST

Hi Rainer!
WOW! Der Brief von Florian hat in mir eine Flutwelle der Inspiration und Philosophie ausgelöst. Ich bin ganz Eurer Meinung. Es gibt keine wirkliche Definition von „intelligent". Und doch werden Menschen von Behörden oder vom Staat durch sogenannte „Intelligenzquotienten" eingestuft, ohne zu wissen, was es wirklich bedeutet. Ich persönlich bin mir auch nicht sicher, aber wenn man die Menschen als intelligente Spezies bezeichnet, halte ich es doch für eine positive Eigenschaft.
Aber nun zum eigentlichen Thema:
Wenn man sich vorstellt, wie schnell sich die Computertechnologie entwickelt hat, und sich vorstellt, wie es dann in der Zukunft aussehen wird. Wie Rainer schon sagte, in nicht allzu ferner Zukunft wird es „intelligente" (man könnte auch sagen „menschliche") Computer geben. Geschaffen von Menschen! Wir würden praktisch Gott spielen. Das ist doch erschreckend! Auf die Frage „Ist es ein Programm oder ein Lebewesen" antworte ich, daß wir doch auch bloß Programme sind, die auf dem Rechner namens Universum laufen. Wir werden nie das Recht haben, zu bestimmen, was „lebt" oder was „leben" darf.
P.S. Totaler Systemabsturz allen Virenprogrammierern!

Fredie

Wenn ich Abends in meiner Stammkneipe sitze und mich so umsehe, kommen mir immer öfter Zweifel, ob man die Menschheit wirklich als intelligente Spezies bezeichnen kann. Und wenn die Menschheit wirklich „ein Programm ist, das auf dem Rechner Universum läuft", hätte ich doch bitte gern den Bugfix. Was lernen wir daraus? 1.) Ich sollte meine Stammkneipe wechseln. 2.) Ich schweife zu oft vom Thema ab. Menschliche Computer wird es nie geben. Wer will schon einen Rechner, der sich weigert, etwas zu tun, weil er keine Lust hat, die Notwendigkeit nicht einsieht oder in Betrachtungen versunken ist, die den Sinn des Lebens betreffen. Aber ein wenig mehr Hirn könnte schon sein. Warum muß ich lernen, mit der Kiste umzugehen? Soll doch mein Siliziumkumpel lernen, mit mir umzugehen. Es ist nicht einzusehen, warum mir der Computer eine bestimmte Arbeitsweise und Logik aufzwingt – er sollte sich nach meiner richten. Das wird man wohl in absehbarer Zeit beheben können. Leben wird damit noch lange nicht geschaffen – eigentlich sind damit auch die Pfade der Intelligenz nur ansatzweise und mit Filzpantoffeln beschritten. Falls jemals Leben geschaffen wird, werden das garantiert keine Programmierer sein (die Schaffenden – nicht die Geschaffenen!), sondern Gentechniker. Und dann sollen die sich mit den moralischen Fragen herumplagen. Ich jedenfalls gehe jetzt was essen – und das ist zweifellos nicht mehr am Leben.

Inserentenverzeichnis

T = im Tips&Tricks-Teil

INHALT

C&C 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Im ersten Teil unserer Komplettlösung zur Missiondisk „Gegenangriff" widmen wir uns den Missionen der Alliierten.

Krush, Kill 'N' Destroy

Für das von Beam Software produzierte Echtzeit-Strategie-Spiel geben wir Ihnen wertvolle Tips an die Hand, um in der postnuklearen Welt zu bestehen.

Bundesliga Manager 97

Wie führt man eine erfolgreiche Pressekonferenz? Wie läßt sich mit Hilfe geschickter Antworten die Moral der Mannschaft und einzelner Spieler deutlich anheben? Auf diese und weitere Fragen gibt der dritte Teil unserer Spielstrategien Antwort!

Das Schwarze Auge 3

Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt Sie zunächst zum Turm des Magiers und über ein paar kleinere Umwege direkt zum Nest der fiesen Spinnenkönigin!

RÜCKBLICK

TIPS UND TRICKS AUSGABE 4/97

TIPS UND TRICKS AUSGABE 5/97

Komplettlösung der Alliierten

Command & Conquer
Alarmstufe Rot: Gegenangriff

Für Königin und Vaterland: Die Mission-CD zu Alarmstufe Rot enthält jeweils acht Missionen der alliierten bzw. sowjetischen Seite. Schritt für Schritt zeigen wir Ihnen, wie sich die teils recht knackigen Aufträge elegant und mit möglichst wenig Verlusten bewältigen lassen. Dazu wie immer: detailliertes Kartenmaterial, das Ihnen in dieser Form nur PC Games bietet!

Mission 1: Zusammenstoß

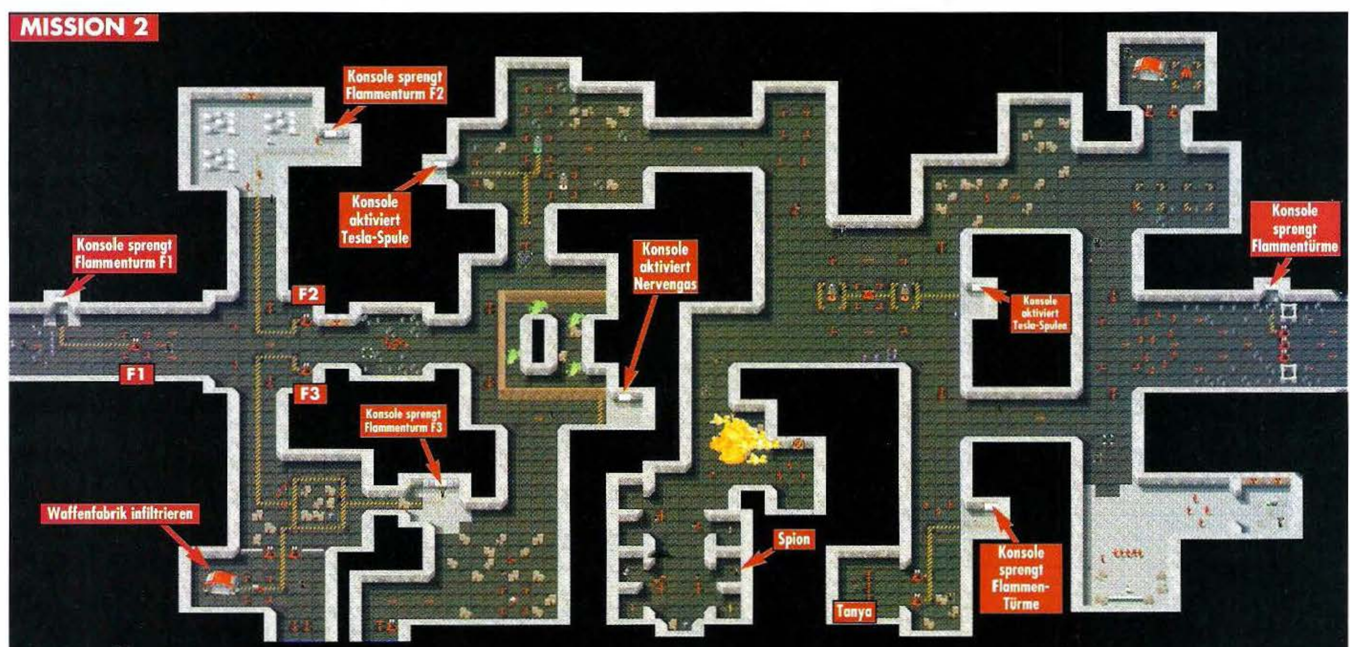
1. Ihre Truppen treffen im Westen ein und werden sofort attackiert. Ziehen Sie die beiden Spione sofort in westliche Richtung zurück und warten Sie ansonsten tatenlos ab, bis der erste Schäferhund aufkreuzt und von Ihren Soldaten automatisch erlegt wird.
2. Erstes Problem: Wohin mit dem Mobilen Baufahrzeug? Nach Dutzenden von Probeläufen hat sich eine Position rechts unterhalb vom Startpunkt (in der Nähe des Plateaus) als die sicherste Ausgangsposition herausgestellt.
3. Konstruieren Sie eine Basis und wehren Sie währenddessen die permanenten Attacken ab (Geschütztürme und Bunker errichten). Der eintreffende Nachschub unterstützt Sie dabei.
4. So bald wie möglich sollte eine zweite Raffinerie gebaut werden. Orientieren Sie sich bei Ihren Bauvorhaben in südliche Richtung (am Fluß entlang), um frühzeitig das See-Ufer zu erreichen.
5. Zerstören Sie die beiden Brücken (im Süden sowie im Norden in der Nähe einer Siedlung) – dadurch reduzieren Sie schon mal die Auswahl der möglichen LKW-Fluchtwege.
6. Ihr Ziel muß es sein, alle Fluß-Übergänge so zu sichern, daß die LKWs nicht einmal den Hauch einer Chance haben, heil hindurchzukommen. Zu diesem Zweck müssen Sie entweder alle Übergänge und Furten verminen (Werkstatt und Panzerminen-Fahrzeug konstruieren) oder Geschütztürme und Tarnbunker installieren. Ein LKW kann unmöglich zwischen zwei Bunkern hindurchfahren, ohne vorher abgeschossen zu werden. Zusätzlich sollten Sie entlang der Fluchtwege Panzer verteilen.



7. Wenn die Meldung „Ein LKW versucht zu entkommen" erscheint, sollten Sie sofort abspeichern.
8. Sobald alle LKWs zerstört wurden, können Sie die Vernichtung der Basis in Angriff nehmen: In der Bucht im Süden der Karte errichtet man eine Werft und baut Kanonenboote, mit denen die U-Boote in den Gewässern versenkt werden. Von der Seeseite her können dann Kraftwerke und andere Gebäude der sowjetischen Basis bombardiert werden.
9. Mit Panzern können Sie den Stützpunkt problemlos überrollen.
10. Die Übernahme der Radaranlage im Nordosten funktioniert am bequemsten über den Seeweg: Beseitigen Sie sämtliche U-Boote, beladen Sie ein Transport-Boot mit Infanteristen, Panzern und einem Ingenieur und erobern Sie das Gebäude. Einen übermäßig hohen praktischen Nutzen hat das Ganze allerdings nicht; die möglichen Fluchtwege (verrät Ihnen auch unsere Karte) werden lediglich durch Signale markiert.

Mission 2: Unter Tage

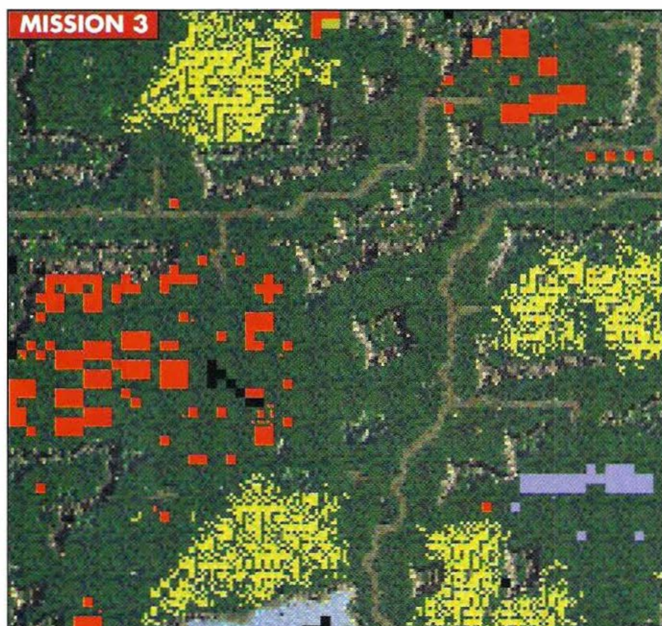
1. Wie bei allen Indoor-Missionen gilt: Regelmäßig abspeichern!
2. Warten Sie den ersten Angriff ab – die attackierenden Soldaten werden von Ihren Söldnern automatisch erledigt.
3. Sobald einer der Soldaten die Konsole betritt, wird der Flammenturm in die Luft gesprengt.



4. Schicken Sie Ihren Spion los und lotsen Sie ihn an der ersten Kreuzung in den Flur Richtung Norden. Dort findet er eine weitere Konsole (Spion einfach an den Computer lotsen) und zerstört auf diese Weise den oberen der beiden Flammentürme.
5. Der Spion wetzt nun nach Süden an der Kreuzung vorbei ganz nach Süden. Die Waffenfabrik wird infiltriert, wodurch sich der geparkte LKW in Bewegung setzt und im rechten Korridor wieder auftaucht.
6. Sobald der Spion ausgestiegen ist, dirigieren Sie ihn sofort (!) zur Konsole nach links oben (Flammenturm wird gesprengt) und unmittelbar danach zum Flur, der nach Norden führt. Achten Sie dabei immer auf die Schäferhunde, die sich in dieser Gegend tummeln. In einer Nische an der rechten Wand entdeckt man einen weiteren Computer, der dafür sorgt, daß alle granatenwerfenden Soldaten links oberhalb davon innerhalb weniger Sekunden getötet werden. Für den Spion kommt jetzt jede Hilfe zu spät – überlassen Sie ihn den Hunden zum Fraß.
7. Die Soldaten, die im Eingangsbereich gewartet haben, werden nun in die Mitte der Kreuzung geschickt und beseitigen alle Gegner. Ein Krieger rennt so weit in den Gang Richtung Osten, bis gegnerische Soldaten auftauchen. Aus sicherer Entfernung wird auf die Fässer gefeuert – und schon haben Sie ein paar Probleme weniger.
8. Manövrieren Sie die gesamte Truppe weiter nach Osten und achten Sie vor allem auf die herumstreunenden Hunde.
9. Nach Norden hin finden Sie einen Raum, in dem ein Mammut patroulliert. Ein Soldat schleicht sich an der Mauer entlang und aktiviert die Konsole, die sich links in einer Nische befindet. Das Ergebnis: Eine Tesla-Spule wird eliminiert, eine weitere Tesla-Spule sowie der Mammut erledigen sich gegenseitig.
10. Ein paar Schritte weiter nach rechts wird der nächste Hund liquidiert. Heilen Sie jetzt Ihre Soldaten mittels Mechano-Bot.
11. Im nächsten Raum erwartet Sie erneut ein Mammut-Panzer. Lotsen Sie einen Soldaten an der oberen Wand des Bereichs entlang zur rechten Mauer und lassen Sie ihn die Konsole betreten. Zwei Tesla-Spulen werden aktiviert und erledigen den Mammut. Belassen Sie den Soldaten in seiner Einbuchtung.
12. Die restliche Soldaten-Crew schickt man nach Süden an der linken Tesla-Spule vorbei.
13. Die Soldaten rennen nonstop nach unten (nicht auf die drei Gegner achten – sie werden von der Tesla-Spule gekillt) und kümmern sich zunächst um die Schäferhunde. Jetzt muß möglichst bald die gegnerische Spezialeinheit erledigt werden, um den Spion in der mittleren rechten Nische vor dem Exitus zu retten. Die anderen „Bewohner" dieses Gefängnis-Traktes spielen keine Rolle.
14. Beordern Sie alle Personen am unteren Rand des Tesla-Spulen-Raums entlang nach Osten – auch hier wird man wieder auf Hunde treffen.
15. Ein Spion läuft in den Flur Richtung Süden und aktiviert dort die Konsole in der Nische. Dadurch werden die Flammentürme gesprengt und Tanya kann gefahrlos verschwinden.
16. Für den letzten Abschnitt gibt es drei Möglichkeiten. Die einfachste: Tanya läuft in den Gang in östliche Richtung, tötet alle Hunde und Soldaten und feuert dann aus der Distanz auf die Ölfässer. Der Spion betritt die Konsole und vernichtet auf diese Weise die Flammentürme. Sobald eine Ihrer Einheiten den hinteren Teil betritt, ist die Mission gewonnen.

Mission 3: Kontrollierte Verbrennung

1. Beladen Sie den BMT mit fünf Soldaten und schicken Sie ihn nach Nordosten, wo sich eine sowjetische Basis befindet. Nehmen Sie dabei keine Rücksicht auf Flammentürme und Infanteristen am Eingang des Stützpunkts.
2. Plazieren Sie das Fahrzeug auf dem Plateau rechts oberhalb der Kraftwerke. Direkt aus dem BMT feuern Ihre Soldaten auf die Fässer und zerstören eines der Kraftwerke.
3. Kurz darauf taucht ein Mobiles Baufahrzeug auf, das Sie direkt zur Signalrakete im Südwesten der Karte lotsen. Dort stellen Sie es auf und konstruieren darum je ein Kraftwerk, eine Raffinerie und eine Cyborg-Fabrik.



4. Die Erztransporter sollten vorerst nur im südlichen Teil des Areals „grasen".
5. Schützen Sie die Basis von Anfang an mit Geschütztürmen und Bunkern. Sobald Sie über eine Radar-Anlage verfügen, sollten Sie zwei bis drei Flak-Geschütze installieren, da die Sowjets ständig Luftangriffe fliegen. Zerstörte Verteidigungsanlagen sollten stets sofort ergänzt werden. Verteilen Sie Tarnbunker an allen Seiten des Stützpunkts, um z. B. wildernde Ingenieure frühzeitig zu eliminieren.
6. Plazieren Sie Panzer auf den angrenzenden Erz-Feldern zum Schutz Ihrer Transporter.
7. Sobald Sie sich eingeigelt haben, produzieren Sie mindestens ein Dutzend Kampfpanzer. Ein Exemplar schicken Sie an die Nahtstelle zwischen dem Gebirge und den Betonmauern der sowjetischen Basis im Westen der Karte. Dort gibt es eine Sicherheitslücke, die von den Tesla-Spulen nicht erfaßt wird: Zerstören Sie die Mauer Stück für Stück, lassen Sie aber den Abschnitt vor dem Flammenwerfer unversehrt. Lotsen Sie nun Ihre Kampfponzer vorsichtig durch die Basis und sammeln diese nördlich des Stützpunkts. Aufgrund der Masse an Einheiten werden nur einzelne Fahrzeuge zerstört bzw. beschädigt.
8. Mit den restlichen Panzern greifen Sie nun die Filiale im Nordosten an, lassen aber den Bauhof auf jeden Fall unversehrt. Ein Teil der Panzer kümmert sich um die Flammenwerfer, ein weiteres Bataillon vernichtet die Cyborg-Fabrik. Das Überrollen der sowjetischen Infanteristen (Shift-Taste einsetzen) ist grundsätzlich effektiver als ein zermürbender Schußwechsel.
9. Ist die Basis erobert, bestücken Sie einen BMT mit mehreren Ingenieuren und schleusen ihn gleichermaßen schnell wie vorsichtig durch den Stützpunkt. Der flinke BMT sollte maximal einen Tesla-Spulen-Stromschlag abbekommen. In der nordöstlich gelegenen Basis angekommen, wird der Bauhof in den roten Schadensbereich geschossen und anschließend von einem Ingenieur übernommen.
10. Ab jetzt sind Sie in der Lage, Heliports zu produzieren. Aufgrund der reichhaltigen Erzvorkommen können Sie sich mindestens zwei Reihen à sechs Landeplätzen leisten. Gruppieren Sie die Hubschrauber (Strg plus Ziffern-Taste). Zunächst werden die Mammut-Panzer zerstört, gefolgt vom Bauhof und den Kraftwerken. Die nicht vorhandene Luftabwehr (keine Flaks!) macht es Ihnen leicht, die Basis innerhalb weniger Minuten zu zerstören. Achten Sie darauf, daß die Hydrauliköl-Depots vorerst nicht beschädigt werden.
11. Sobald auch die Fußtruppen innerhalb des Stützpunkts eliminiert sind, bemannen Sie zwei BMTs mit Ingenieuren. Zusammen mit einigen Panzern macht sich der Konvoi auf den Weg in Richtung Westen. Die fünf Depots werden bis zur roten Schadensstufe zerstört und von einem Ingenieur übernommen.
12. Abschließend grasen Sie die Karte nach überlebenden sowjetischen Einheiten ab.

Mission 4: Griechenland 1: Stavros

1. Nach der Landung rennen Tanya und Stavros nach Osten und erledigen einige Gegner. Kurz vor den Fässern werden beide zurückgezogen, bis sich die anstürmenden Soldaten in Höhe der Tonnen befinden. Jetzt feuert man aus sicherer Entfernung auf die Fässer.



2. Im folgenden kommt es auf zügiges Vorgehen an: Manövrieren Sie das Duo durch die Schlucht auf der linken Seite des Hügels in Richtung Norden. Währenddessen zerstören sowjetische Einheiten das Dorf.
3. Sobald die beiden im befreundeten Stützpunkt (Grün) eintreffen, sollte man sie direkt nach Südwesten schicken. In der Basis entbrennt nun ein erbitterter Kampf, bei dem auch Atombomben abgeworfen werden.
4. Am Ufer trifft ein Transportboot mit fünf Panzern ein, die zusammen mit Tanya und Stavros nach Süden dirigiert werden. Unterwegs auftauchende Soldaten werden eliminiert, auf Scharmützel mit Panzern und Mammuts sollten Sie sich nicht einlassen. Wichtig ist in diesem Stadium, daß die Units möglichst schnell nach Westen vordringen.
5. Am unteren Kartenrand, kurz vor dem Übergang, findet man eine Kiste, die die Schäden sämtlicher Einheiten behebt. Beim Überqueren der Furt springen fünf Fallschirmjäger ab, mit denen sich die Tesla-Spule am anderen Ufer ablenken läßt. Tanya läuft währenddessen nach links und zielt auf die Fässer; das Kraftwerk wird zerstört, die Tesla-Spule ist außer Gefecht.
6. Während sich die Panzer einen Weg nach Westen bahnen, läuft Tanya nach Norden und wartet dort, bis die beiden Mammuts die Mitte der Brücke erreicht haben. Werden die herumstehenden Ölfässer beschossen, fliegt die Brücke mitsamt den Mammuts in die Luft. Tanya folgt nun den anderen Einheiten in Richtung Südwesten.
7. Alle Einheiten wandern nun von der linken unteren Kartenecke nach Norden. Wenn der LKW zerstört und die zurückbleibende Kiste berührt wird, führt dies zu einer Reparatur Ihrer Panzer und Infanteristen.
8. Beim Einfallen in die im Westen gelegene Basis feuert Tanya auf die Fässer, was die Kraftwerke explodieren läßt und die Tesla-Spulen deaktiviert; Tanya und Stavros sollten in der linken oberen Ecke der Basis bleiben, bis die Luft rein ist. Die Panzer kümmern sich derweil um die beiden Flammentürme und bekämpfen dann die nachrückenden Sowjets – vor allem die Wachhunde sind frühzeitig auszuschalten, um die beiden Einzelkämpfer nicht zu gefähren.
9. Am Strand werden fünf weitere Panzer angeliefert, die von Osten her in den Kampf eingreifen. Bald sollte sich eine Gelegenheit ergeben, Tanya und Stavros durch das Kampfgetümmel zu lotsen. Sobald Stavros den Transport-Hubschrauber auf dem Plateau im Nordwesten erreicht, haben Sie Ihren Auftrag erfüllt.

Mission 5: Griechenland 2: Evakuierung

1. Nach der Abwehr der ersten gegnerischen Angriffe plazieren Sie das Mobile Baufahrzeug am Ende des Weges und richten in aller Ruhe Ihren Stützpunkt ein, den Sie gut mit Bunkern und Geschütztürmen sichern sollten.
2. Sobald Sie eine Radaranlage besitzen, können Spione hergestellt werden, mit denen sich die gesamte Karte aufklären läßt. Achten Sie darauf, daß der Spion möglichst nicht in Siedlungen hineinläuft, da ansonsten die Zivilisten ihre Häuser verlassen und schutzlos etwaigen Hubschrauber-Bombardements ausgeliefert sind.
3. Produzieren Sie möglichst schnell sechs Kampfpanzer, die Sie zum Dorf unterhalb der zerstörten Brücke im Westen schicken. Unterwegs müssen kleinere Gruppen feindlicher Panzer und Soldaten beseitigt werden.
4. Sobald eine Ihrer Einheiten ins Dorf einfährt, verlassen drei Personen die Kirche und können nun – eskortiert von zwei Panzern - in Richtung Basis geschickt werden. Warten Sie nicht zu lange mit der Befreiung der Zivilisten, da die Dörfer sonst von den Sowjets zerstört werden.

5. Nach und nach werden die Bürger aller vier Siedlungen abgeholt und zum Stützpunkt gebracht, wo sie bis zum Ende der Mission bleiben sollten.
6. Bauen Sie Ihre Basis bis zum Ufer im Osten aus und plazieren Sie dort eine Werft. Mit Zerstörern vernichten Sie nun alle U-Boote in den umliegenden Gewässern (auch jene im südlichen Bereich der Karte).



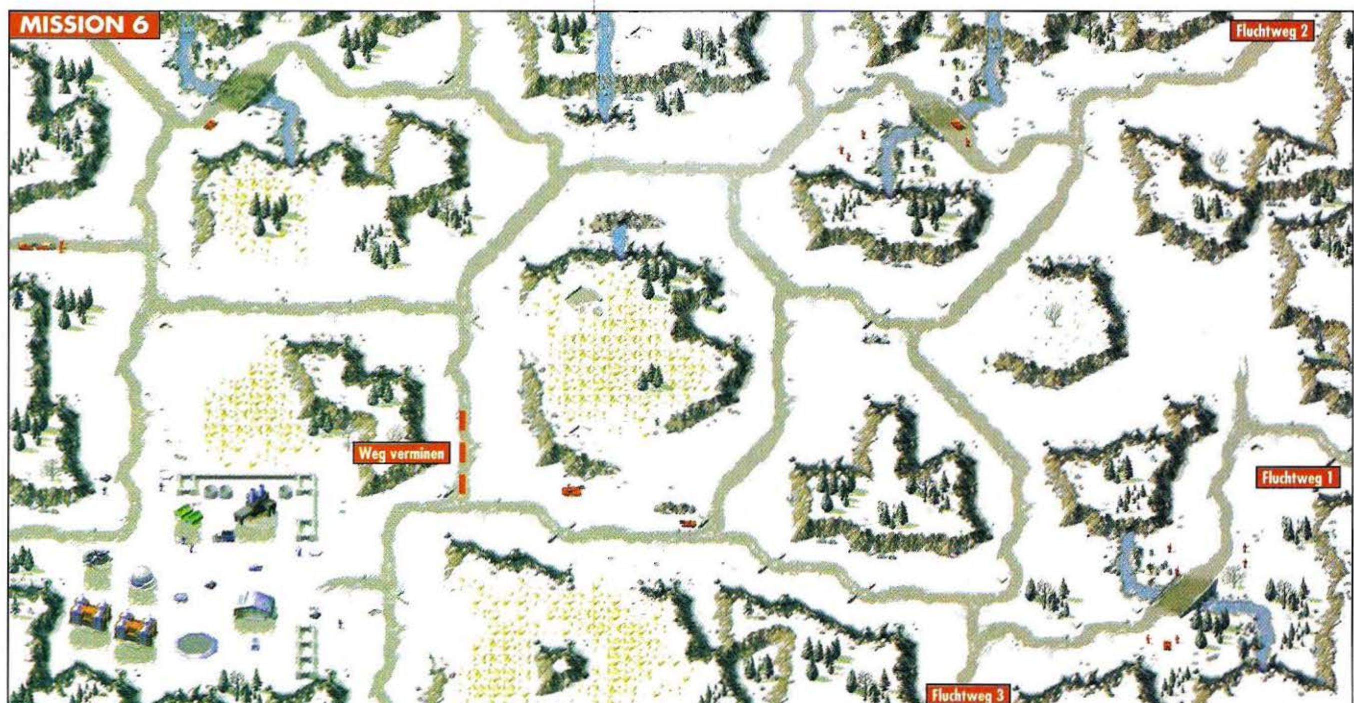
7. Jetzt erfolgt der Großangriff auf die Basis der Sowjets: Durch gezielte Beseitigung von Bauhof und Kraftwerken setzen Sie die Tesla-Spulen außer Betrieb und legen die restliche Anlage in Schutt und Asche.
8. Nach getaner Arbeit konstruieren Sie zwei Transportboote, verfrachten die Zivilisten (zwölf an der Zahl) in BMTs und schicken alles zum Strand im Osten der Karte.
9. Transportieren Sie zunächst einige Infanteristen sowie zwei Panzer auf die Insel im Nordosten, da dort einige Fallschirmspringer auftauchen. Jetzt verfrachten Sie die BMTs in die Boote, laden diese auf der Insel aus und harren der Transport-Hubschrauber, die kurz darauf auftauchen.

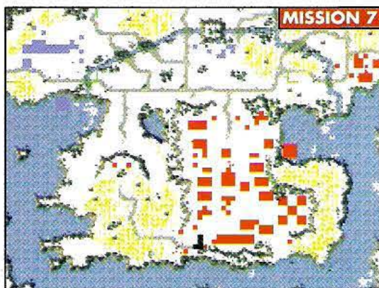
Mission 6: Sibirien 1: Frische Spuren

1. Wehren Sie zunächst die Angriffe der Sowjets ab und reparieren Sie die beschädigten Gebäude.
2. In dieser Mission ist ein sehr knapp bemessenes Zeitlimit (20 Minuten) vorgegeben, ehe der erste Konvoi eintrifft. Die anderen Gruppen folgen im Abstand weniger Minuten. Weitere Einschränkung: Mangels Bauhof können Gebäude weder konstruiert noch ersetzt werden.
3. In den ersten drei Minuten sollten Sie sich zusätzlich zum vorhandenen Erz-Transporter zwei weitere gönnen. Die Silos bieten Platz für insgesamt 6.500 Credits!
4. Speichern Sie ab und lassen Sie fünf Panzer produzieren. Achten Sie immer darauf, daß einige Panzer in der Nähe der Basis sowie auf den Erzfeldern stationiert sind (Tip: Eskort-Funktion für die Erzsammler aktivieren). Die Panzer fahren auf dem Weg im Süden entlang Richtung Osten, erledigen einen Panzer (zusätzlich Hubschrauber einsetzen) und beseitigen alle sowjetischen Einheiten in der Nähe der Brücke im Südosten. Die Brücke selbst sollte dabei unbedingt intakt bleiben – daher nicht auf die Fässer feuern oder Einheiten bombardieren, die sich auf dem Übergang befinden.
5. Produzieren Sie in der Zwischenzeit drei Panzerminenleger. Warten Sie ab, bis der Mammutpanzer außer Reichweite ist, und plazieren Sie drei Minen auf dem Weg (siehe Abbildung). Bei der nächsten Tour fliegt der Panzer in die Luft.
6. Die beiden anderen Minenleger verminen derweil die Brücke, da der erste Konvoi diesen Weg wählen wird und dadurch sicher zerstört wird.
7. Anschließend muß die gesamte Gegend, dabei vorrangig die Pfade, mit Minen versehen werden. Setzen Sie dazu mindestens fünf Panzerminen-Leger ein. Die Karte zeigt Ihnen, welche Gebiete am gefährdetsten sind. An Kreuzungen sollten zusätzlich kleine Panzer-Bataillons Wache schieben. Mit Schützen besetze BMTs können im Notfall flüchtende LKWs auch in letzter Sekunde noch abfangen.
8. Zerstörte LKWs hinterlassen eine Kiste mit spaltbarem Material, die bei Berührung eine Atombomben-Explosion nach sich zieht und alle Einheiten sowie die Minen in unmittelbarer Umgebung augenblicklich liquidiert. Aus Sicherheitsgründen sollten Sie Ihre Einheiten aus diesem Gebiet evakuieren und für die Sprengung der Kisten einen Infanteristen opfern.
9. Je nachdem, welche Regionen Sie zuerst verminen, werden die Konvois sowie sowjetische Panzer und Tesla-Panzer an anderer Stelle auftauchen. Ziel aller Ausbruchversuche sind drei Schluchten im Osten der Karte – achten Sie auf die Rauchsignale.
10. Alternative Strategie: Produzieren Sie von Anfang an Panzer und verteilen Sie diese entlang der drei Fluchtwege. Zerstörte Einheiten sollten sofort ersetzt werden!

Mission 7: Sibirien 2: In der Falle

1. Vernichten Sie die Einheiten, die beim Eintreffen des Mobilen Baufahrzeugs aufkreuzen. Faustregel: Panzer gegen Panzer, Artillerie und Soldaten gegen Infanteristen.
2. Errichten Sie schnell einen Bauhof nebst Kraftwerk, Erzraffinerie und Cyborg-Fabrik. Das versetzt Sie in die Lage, Tarnbunker und Geschütztürme bauen zu können. Eine zweite Erzraffinerie beschleunigt den Ausbau erheblich.





3. Noch während die permanenten Attacken anhalten, erweitern Sie die Basis auf das gegenüberliegende Ufer (Furt nutzen!) und installieren am Fluß entlang in östlicher Richtung Geschütztürme sowie Bunker.
4. Mit Kampfpanzer-Verbänden (jeweils fünf Stück) sichern Sie sämtliche Flußübergänge über die gesamte Kartenbreite. Damit lassen sich die LKWs abfangen, die die Flucht aus der sowjetischen Basis im Süden wagen. Das erste Fahrzeug wählt den äußersten linken Übergang, das zweite den nächsten nach den beiden Brücken (die übrigens von abgeworfenen Bomben zerstört werden) usw. Ist ein Weg versperrt, wird einer der rechten Übergänge genutzt.
5. Nach ihrer Zerstörung hinterlassen die LKWs kleine grüne Kisten mit explosivem Inhalt. Falls eines der Pakete in der Nähe von Gebäuden und Einheiten liegt, evakuieren Sie sämtliche Units und verkaufen die Bauwerke in der Umgebung. Dann opfern Sie eine billige bzw. angeschlagene Einheit und sprengen den Behälter vorsichtshalber in die Luft.
6. Sichern Sie mit Ihren Panzern die Erzbestände im Nordosten und Südwesten der Karte. Von der Seeseite aus (Werft errichten, Zerstörer produzieren und am Ufer verteilen) können Sie die sowjetischen Sammler unter Beschuß nehmen – achten Sie aber auf U-Boote und Tesla-Spulen!
7. Sobald Sie den Südwesten kontrollieren und sämtliche LKWs zerstört sind, können Sie mit dem Auseinandernehmen des sowjetischen Stützpunkts beginnen. Die Artillerie zielt im Westen der Basis über den Berg auf die Kraftwerke, um die Tesla-Spulen außer Gefecht zu setzen. Anschließend rücken Panzerverbände nach und machen die Basis dem Erdboden gleich.

Mission 8: Wildnis



1. Schmettern Sie die ersten Angriffe ab, errichten Sie einen Bauhof und installieren Sie einen Stützpunkt. Das zweite Baufahrzeug wird zusammen mit zwei Kampfpanzern nach Osten gelotst; diese Filiale wird dazu dienen, den Erz-Abbau und die Produktion von Einheiten zu beschleunigen.
2. Sehr wichtig: Sorgen Sie für umfangreiche Verteidigungsanlagen. An den Rändern einer Basis sollten unbedingt Geschütztürme, Bunker und Flakgeschütze aufgestellt werden. In regelmäßigen Abständen wird Ihr Bauhof Besuch von Fallschirmjägern bekommen; zwei benachbarte Tarnbunker schützen den Bauhof vor den Eindringlingen.
3. Weiten Sie Ihr Staatsgebiet allmählich nach Süden hin aus. Panzer und Rak-Zeros schützen Ihre Transporter vor Attacken zu Lande und in der Luft. Eine größere Kampfpanzer-Armee bringt das große Erzfeld im Osten unter Kontrolle und sprengt durch den Beschuß der Ölfelder die beiden Brücken. Der Zugang im Süden wird massiv versperrt, während am Flußufer stationierte Artillerie die anstürmenden Infanteristen vernichtet.
4. Verschaffen Sie sich mit Spionen (Vorsicht vor den Wachhunden!) und Panzern einen Überblick über die drei sowjetischen Basen im Süden. Die Kampfhubschrauber Ihrer mindestens zehn Heliports werden in zwei Verbände (mittels Strg- und Nummern-Taste) unterteilt und fliegen Angriffe auf die Flak-Geschütze im linken Stützpunkt. Zerstört man die Kraftwerke, stellen die Tesla-Spulen keine Gefahr mehr dar.
5. Dank der ausgedehnten Erzfelder steht genügend Nachschub für ein gigantisches Panzer-Heer zur Verfügung; die vollständige Zerstörung der Stützpunkte ist nur eine Frage der Zeit.

Petra Maueröder ■

Allgemeine Spielstrategien – Teil 1

Krush, Kill N´ Destroy

Der erste Teil der Komplettlösung beinholtet allgemeine Strategien, die zur Lösung der einzelnen Missionen, denen wir uns im nächsten Monat widmen, nötig sind.

Allgemeine Tips und Tricks

Obwohl KKND dem erfahrenen Echtzeit-Strategen auf den ersten Blick wie eine logische Fortsetzung der bekannten Titel wie WarCraft und Command & Conquer erscheint, so hat es doch seine ganz eigenen Besonderheiten und kann deshalb nicht einfach mit den altbekannten Strategien gespielt werden.

Die Einheiten

Es gibt bei KKND grundsätzlich nur Landeinheiten, bestehend aus Infanterie und Fahrzeugen.



Die Infanterie: Ganz im Gegensatz zu den meisten anderen Spielen des Genres spielt die Infanterie bei KKND eine bedeutende Rolle. Der Computergegner stellt seine Angriffstruppen grundsätzlich aus einer Mischung aller verfügbaren Einheiten zusammen, und in größeren Mengen stellen sogar die eher schwächlich anmutenden Schützen bzw. Berserker eine ernstzunehmende Bedrohung dar. Ein Pulk erfahrener Infanteristen ist durch die Selbstheilung (siehe Kampferfahrung) Gold wert.



Die Fahrzeuge: Sie sollten Ihre schweren Fahrzeuge immer durch eine Reihe von Infanteristen schützen, da sie a) teuer und b) schwer zu reparieren sind. Meistens ist es billiger und vor allem schneller, neue Fahrzeuge zu bauen, als alte reparieren zu lassen. Die Ausnahme sind schwere Fahrzeuge mit hoher Kampferfahrung, da lohnt sich eine Reparatur schon.

Kampferfahrung: Wenn Ihre Einheiten dem Gegner so richtig eins auf die Mütze geben, steigt Ihr Erfahrungswert. Mit steigender Erfahrung nimmt die Zielgenauigkeit und die Feuerrate zu, und neue Taktiken und Fertigkeiten werden entwickelt. Infanteristen lernen, mit einem Verbandskasten umzugehen und heilen sich ab der blauen Erfahrungsstufe selbst, sobald sie stillstehen (ACHTUNG! Fahrzeuge und Tiere heilen sich nicht selbst).



In den meisten Fällen empfiehlt es sich, den Gegner in die Enge zu treiben und dann unter Beschuß zu nehmen.

Routefinding: Ein Schwachpunkt von KKND ist leider das nicht ganz so perfekte Routefinding der Einheiten. Des öfteren blockiert ein Infanterist einen Tankwagen, oder ein Panzer fährt riesige Umwege (wohlmöglich durch feindliches Gebiet), weil sein direkter Pfad versperrt ist. Behalten Sie Ihre Einheiten also immer gut im Auge.

Die Basis

Auch beim Basisbau sollten Sie Ihre alten Erfahrungen gründlich überdenken. Einmal errichtete Gebäude können nicht wieder verkauft (ich habe mich sowieso immer gefragt, wer die Dinger kauft) oder abgerissen werden. Sollten Sie wirklich mal ein Gebäude loswerden wollen, so müssen Sie es von eigenen (oder feindlichen) Einheiten zerstören lassen. Des weiteren sollten Sie Ihre Gebäude nicht zu dicht aneinander bauen, da es sonst zu sehr ärgerlichen Stauungen innerhalb der Basis kommen kann. Reparaturen an Gebäuden können nur von Technikern bzw. Mechanikern erledigt werden. Bei stark umkämpften Basisteilen empfiehlt es sich immer, einen Techniker bereitstehen zu haben. Der Vorteil der Techniker ist, daß sie nicht nur den momentanen Schaden beheben, sondern auch neue Beschädigungen, die während der Reparatur erst angerichtet werden, gleich mitreparieren.

Erdöl: Eine solide Rohstoffversorgung ist das A und O einer erfolgreichen Mission. Bauen Sie Gebäude wie Schmieden, Gehege, Forschungsstationen und Bauschuppen immer in Richtung der Ölquellen. Die Kraftwerke sollten so nah wie nur irgend möglich an den Ölbohrtürmen stehen. Es empfiehlt sich immer, die anfänglich vorhandenen Ressourceneinheiten in mehrere Öltürme und Kraftwerke zu investieren. Achten Sie auch auf die Menge des vorhandenen Öls, und erschließen Sie rechtzeitig neue Vorkommen.



Technologiegrad: Sobald Sie eine Alchemie-Halle bzw. ein Forschungslabor bauen können, kann der Technologiegrad Ihrer Gebäude aufgewertet werden. Zu beachten ist vor allem, daß sich der TG nur auf das jeweilige Gebäude bezieht. Neue Einrichtungen der gleichen Art fangen wieder bei TG 1 an. Die Aufwertung eines Gebäudes kostet pro Grad 300 Ressourceneinheiten und dauert eine gewisse Zeit. Neben neuen Einheiten erhalten Sie beim Upgrade des Vorpostens/Clanhalle auch eine Kartenfunktion (TG 2) und ab TG2 je eine neue Verteidigungseinrichtung pro Techlevel.



Verteidigungstürme: Leider erlaubt KKND nur die Errichtung von acht beliebigen Verteidigungstürmen. Überlegen Sie sich also gut, wo Sie Ihre Verteidigungen plazieren.

Technologiebunker: Auf einigen Karten gibt es sogenannte Technologiebunker. Wenn Sie mit einer Einheit direkt neben diese Gebäude fahren, öffnen sie sich und geben ihren Inhalt frei. Entweder sind Ressourcen oder einzigartige Einheiten drin! Diese ganz besonderen Einheiten können mitunter spielentscheidend sein, weil sie Ihnen den nötigen Vorsprung geben. Leider können diese „Supereinheiten" nicht repariert werden, gehen Sie also vorsichtig damit um.

Strategie

Ausbluten lassen: Der Gegner ist grundsätzlich an seiner Ressourcenversorgung am empfindlichsten zu treffen. Wenn Sie es schaffen, sollten Sie auf einen Schlag mehrere Öltürme vernichten. Der Computergegner hält nicht viel vom Sparen und kann so mit einem Streich in die Armut getrieben werden. Wenn Sie einen unbewachten Ölbohrturm finden, stellen Sie einfach ein paar Einheiten daneben und zerstören Sie die anrollenden Tankwagen. Nehmen Sie den Ölturm mit Saboteu-

Ebenfalls empfehlenswert: Einheiten sammeln und dann mit einer großen, schlagkräftigen Truppe zum Angriff übergehen.

ren/Vandalen ein und warten Sie auf den nächsten Turm. Solange der Gegner genug Geld hat, wird er versuchen neue Türme zu bauen.

Einheiten anlocken: Benutzen Sie eine schnelle Einheit (z. B. Motorrad), um die Aufmerksamkeit auf sich zu richten. Ziehen Sie sich dann schnell hinter die eigenen Linien zurück. Der Gegner ist so sehr auf sein Ziel fixiert, daß er es blind verfolgt. Ihre Verteidigungslinie hat freie Schußlinie auf den Feind, ohne daß dieser das Feuer erwidert.

Gegenangriff: Die KI des Feindes ist so programmiert, daß er eine ganze Zeit lang Einheiten baut und in seiner Basis zusammenzieht. Wenn er eine gewisse Truppenstärke zusammen hat, greift er an. In diesem Augenblick (wenn er losmaschiert) ist die Basis so gut wie schutzlos, und Sie können einen hinterhältigen Angriff durchführen und mit etwas Glück einige Gebäude einnehmen oder zerstören.

Verteidigungen reparieren: Wie schon erwähnt, sollten Sie immer ein paar Mechaniker/Techniker bereithalten. Bei einem Angriff auf Ihre Verteidigungseinrichtungen reparieren Sie die Türme (siehe Basis). So überlebt ein Turm ziemlich lange und setzt dem Gegner heftig zu, ohne daß Sie eigene Einheiten opfern müssen.

Heckenschützen: Ab TL 5 können Sie diese Infanteristen produzieren. Sie stellen die schlagkräftigsten Einheiten des ganzen Spiels dar. Ein Pulk von diesen Experten kann es mit jedem Feind aufnehmen. Lassen Sie sich nur nicht von Fahrzeugen über den Haufen fahren, und nutzen Sie den Vorteil der Selbstheilung.

Luftangriffe: In den letzten Missionen stehen Ihnen Luftangriffe zur Verfügung. Dafür müssen Vorposten/Clanhalle und Maschinenschuppen/Bestiengehege auf den höchstmöglichen TL aufgewertet werden. Ein Wespenangriff der Mutanten kostet 1500 Einheiten, der Bomber der Überlebenden 2000. Beide Luftangriffe machen 1500 Schadenspunkte (siehe Trefferpunkttabelle) und richten somit immensen Schaden an. Sie können mehrere Luftangriffe „kaufen" und „sammeln", um z. B. Gebäude zu zerstören. Alle Gebäude - mit Ausnahme von Vorposten/Clanhalle - werden durch drei Bombentreffer zerstört. Wenn Sie Ihre Luftangriffe gegen Gebäude richten, sollten Sie zwischen zwei eng beieinander liegende Einrichtungen zielen. Zur Vorbereitung einer Offensive ist es ratsam, gegnerische Truppenkonzentrationen zu bombardieren. Die Lufteinheiten kommen aus einer zufällig bestimmten Position am Kartenrand und können von allen gegnerischen Einheiten angegriffen werden. Speichern Sie am besten vor einem Angriff ab, wäre ja schade, wenn der wertvolle Bomber noch vor der Attacke vom Himmel fällt.

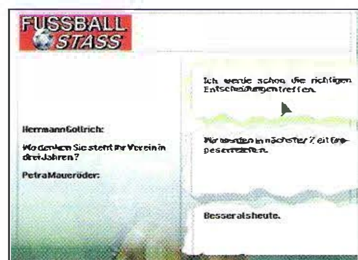
Florian Weidhase ■

Spielstrategien – Teil 3

Bundesliga Manager 97

Zum dritten und vorerst letzten Mal gewährt BM 97-Designer Werner Krahe den PC Games-Lesern einen ebenso intensiven wie exklusiven Blick in die geheimsten Details seines Fußballmanagers. Hier erfahren Sie, wie Sie sich bei den Interviews gut aus der Affäre ziehen und mit welchen Methoden man die Jahreshauptversammlung eines Vereins „überlebt".

Interviews



Die Befragungen nach einem Spiel durch einen der fünf Fernseh-Reporter haben mehr Einfluß, als Ihnen vielleicht bislang bewußt war. Da die mitunter „lästigen" Interviews (wie in der Realität) für einen Trainer nicht „deaktivierbar" sind, müssen Sie sehr genau überlegen, welche Sprüche Sie zum Besten geben.

Grundlagen

Für jede Frage verwaltet das Programm intern sechs Antworten, wovon Ihnen jeweils vier zufällige Varianten präsentiert werden. Die Antwort beeinflußt wiederum Ihr Image (bzw. das Ansehen Ihres Vereins) in vier wichtigen Bereichen: Werbung, Fans, DFB und Bank.

- „Werbung" betrifft den Sponsoring-Bereich: je besser Sie bei den Werbepartnern dastehen, desto lukrativer werden die Angebote ausfallen.
- „Fans" sorgen für ein volles Stadion und sind damit bares Geld wert.
- Der „DFB" entscheidet über die Erteilung der Bundesliga-Lizenz und dadurch das Schicksal Ihres Vereins.
- Die „Bank" korrigiert ihre Kreditkonditionen bei guten Kunden ggf. nach unten.

Am unteren Bildschirmrand sind die Portraits von fünf Persönlichkeiten abgebildet, die Ihren Kommentar bewerten und einen oder mehrere Bereiche beeinflussen. Im einzelnen sind dies:



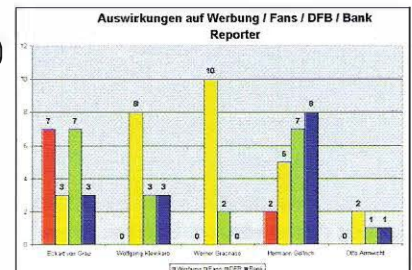
Der Pressesprecher des VDW Henry Warmblut – *Der Fußballaltmeister Fiedhelm Schibulskie* – *Der Rocksänger Mocco Rex* – *Der DFB-Präsident Ernst Labermann* – *Ex-Wirtschaftsminister Dr. Walther Export*

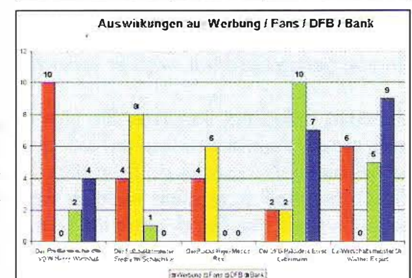
Am Ausschlag des Zeigers beim Anklicken einer Möglichkeit können Sie die Reaktion ablesen. Solange Ihr Image im „grünen Bereich" liegt, ist alles in Ordnung. Herrscht hingegen „Alarmstufe Rot" bei einem Vertreter, müssen Sie darauf achten, daß Sie ihn nicht noch weiter verärgern. Beispiel: Wenn Sie auf einen guten „Draht" zum DFB Wert legen oder Ihre Lizenz bedroht ist, sollten Sie die Antworten so wählen, daß diese insbesondere Herrn Labermann in den Kram passen. Auch den Ex-Wirtschaftsminister darf man in diesem Fall nicht verärgern.

So lesen Sie das Diagramm: je höher die Säule (Minimum 0 Punkte, Maximum 10 Punkte), desto größer der Einfluß der Person auf eines der vier Gebiete.

Ob und wie stark Sie einen der zehn Meinungsbilder beeinflussen können, hängt von acht Faktoren ab, wobei die Personen individuelle Ansprüche stellen. Unterschieden wird zwischen:

- Finanzieller Aspekt (Sponsoren, Kontostand...)
- Sportlicher Aspekt (Aufstellung, Taktik...)
- Freundlichkeit
- Ehrgeiz
- Gehalt (Tiefgang, Sinn)
- Wertung (kein Wischiwaschi-Gerede, sondern Beziehen einer eindeutigen Position)
- Intelligenz
- Humor





Eine Antwort, die die sportliche Seite in den Vordergrund stellt, kommt beim Fußball-Altmeister freilich besser an als bei Mocco Rex. Andererseits wird der Ex-Wirtschaftsminister über eine intelligente, sinnvolle und ökonomisch orientierte Aussage glücklicher sein als seine Kollegen.

Null, einer oder zwei Punkte legen fest, wie stark ein Bereich von einer Antwort betroffen ist.	H. Warmblut	F. Schibulskie	M. Rex	E. Labermann	Dr. W. Export	E. von Grau	W. Kleinkaro	W. Grasnase	H. Gollrich	O. Armwicht
Finanzen	1	0	2	2	3	2	0	2	1	0
Sport	2	3	1	2	2	3	2	2	3	1
Freundlichkeit	3	1	0	3	2	3	2	1	3	3
Ehrgeiz	3	1	3	2	1	1	0	3	2	0
Gehalt	2	1	1	1	3	2	1	2	3	0
Wertung	2	3	2	1	0	1	2	2	1	3
Intelligenz	2	0	1	2	3	2	1	2	2	0
Humor	2	1	1	3	0	1	1	1	2	3

Spieler- und Team-Moral

Mit vielen Antworten nehmen Sie Einfluß auf's Gemüt einzelner Spieler und/oder der gesamten Mannschaft. Wenn Sie einen Kicker in den Himmel loben und seine Unentbehrlichkeit herausstellen, wird die Stimmung des restlichen Kaders in den Keller stürzen. Sie können in den meisten Fällen eindeutig Position beziehen oder sich eher diplomatisch aus der

Frage: *„Spieler X hat schlechte Trainingsleistungen gebracht. Warum haben Sie ihn aufgestellt?"*	Finanzen	Sport	Freundlichkeit	Ehrgeiz	Gehalt	Wertung	Intelligenz	Humor
Er hat bewiesen, daß er im Spiel gute Leistungen zeigt.	1	2	2	1	2	2	1	1
Auf einen Spieler mit seinen Qualitäten kann man nur schwer verzichten.	1	2	2	2	1	0	2	1
Ich will ihm noch eine Chance geben.	1	1	1	2	2	2	1	1
Einen schlechten Tag hat jeder einmal.	1	1	1	1	1	2	0	1
Ich habe keine Alternativen.	0	0	2	1	1	0	0	1
Wir haben darüber geredet. Die Probleme sind beigelegt.	2	1	1	1	2	2	1	1

Sache herausreden und somit die positiven wie negativen Auswirkungen relativ gering halten. Je nach Aussage kann sich die Moral beim betroffenen Spieler und der Mannschaft um maximal sechs Punkten erhöhen oder verringern.

Auswirkungen:
Die beiden ersten Antworten werden die Moral des Spielers deutlich steigern. Auch Antwort 3 und 4 haben noch positive Auswirkungen, während die letzten Statements eher neutral gehalten sind. Hingegen wird Mannschaftsmoral im zweiten Fall einen Dämpfer erhalten und bei Antwort 5 („keine Alternativen") hochgradig gefährdet. Die anderen Möglichkeiten betreffen die Mannschaft kaum und haben von daher keine oder nur geringfügige Effekte.

***Frage:** Spieler X ist nicht ganz fit. Werden Sie ihn einwechseln?*

	Finanzen	Sport	Freundlichkeit	Ehrgeiz	Gehalt	Wertung	Intelligenz	Humor
Ich weiß es noch nicht.	1	0	2	1	0	1	1	0
Das hängt von der Spielsituation ab.	1	2	2	1	1	1	2	1
Natürlich. Die Mannschaft braucht ihn.	1	2	1	1	2	0	1	0
Würden Sie ihn denn einwechseln?	1	0	0	0	0	1	2	1
Ich werde noch einmal mit ihm reden.	1	2	1	2	1	1	1	0
Die Mannschaft schafft es auch ohne ihn.	1	2	1	2	1	2	1	0

Auswirkungen:
Die dritte Antwort läßt die Teammoral massiv sinken, hebt aber natürlich die Stimmung beim Betroffenen. Dazu umgekehrt verhält es sich bei der letzten Möglichkeit. Alle anderen Aussagen sind mehr oder minder unverbindlich und haben keine besonders dramatischen Konsequenzen.

SO GEHEN SIE VOR:

1. Schritt
Analysieren Sie die Frage: Wird ein einzelner Spieler angesprochen? Steht die Leistung der Mannschaft oder der Verein im Mittelpunkt? Bezieht sich die Frage auf den Trainer und seine Methoden? Geht es um die Finanzen (z. B. leere Werbeflächen, Schulden)?

2. Schritt
Setzen Sie Prioritäten! Was ist Ihnen in Ihrer DERZEITIGEN Situation am wichtigsten: Werbung, Fans, DFB oder Bank? Können Sie es sich erlauben, einen Einzelspieler zu verärgern, nehmen Sie die Mannschaft in Schutz oder wollen Sie öffentlich Kritik üben?

3. Schritt
Zusammen mit dem Reporter sind es insgesamt sechs Personen, die aus Ihrer Antwort Schlüsse ziehen. Stellen Sie anhand der Tabelle fest, welche Personen Ihnen beim Erreichen Ihres Ziels (z. B. Image bei den Werbepartnern verbessern, um bessere Sponsoring-Angebote zu erhalten) behilflich sein können und auf welche Meinung Sie getrost verzichten können.

Wer?	Wichtig für...	Legt großen Wert auf...
Henry Warmblut	Werbung	Freundlichkeit, Ehrgeiz
Fiedhelm Schibulskie	Fans	Sport, Wertung
Mocco Rex	Fans	Ehrgeiz
Ernst Labermann	DFB, Bank	Freundlichkeit, Humor
Dr. Walther Export	Bank, Werbung	Finanzen, Gehalt
Eckart von Grau	Werbung, DFB	Sport, Freundlichkeit
Wolfgang Kleinkaro	Fans	Sport, Freundlichkeit, Wertung
Werner Grasnase	Fans	Ehrgeiz
Hermann Gollrich	Bank, DFB	Freundlichkeit, Gehalt
Otto Armwicht	eigentlich nichts	Freundlichkeit, Wertung, Humor

Die Steuer

Theo wartet schon: wer mit der Bolzerei seiner Kicker Gewinn macht, zahlt kräftig Steuern. Die Summe, die nach dem Abzug der Ausgaben von den Einnahmen übrigbleibt, bildet die Grundlage für die erhobenen Steuern. Anhand unserer Tabelle können Sie schon im Vorfeld abschätzen, wieviel Ihnen abgeknöpft wird.

GEWINN	STEUERSATZ
bis DM 100.000,-	0 %
DM 100.001,- bis DM 200.000,-	10 %
DM 200.001,- bis DM 300.000,-	20 %
DM 300.001,- bis DM 400.000,-	30 %
DM 400.001,- bis DM 500.000,-	40 %
Ab DM 500.001,-	50 %

Ein paar ganz legale Steuertricks

Hier einige Anregungen, wie Sie Ihr (Spiel-)Geld vor der Steuer retten:
- Verpflichtung eines zusätzlichen Spielers
- Ausbau des Stadions / Stadion-Peripherie
- Bessere / zusätzliche Ärzte, Masseure und Co-Trainer
- Höhere Zuschüsse für die Jugendarbeit, Öffentlichkeitsarbeit, Fanclubs
- Immobilien kaufen

Wenn Sie gefragt werden, ob Sie ein paar Mark hinterziehen möchten, stehen die Chancen 3:1, daß die Steuerfahndung nicht herumstöbert. In einem von vier Fällen fliegt der Schwindel auf und Sie werden zur Kasse gebeten – bis zu DM 300.000,- plus Ihren guten Ruf kostet Sie die Steuerhinterziehung.

4. Schritt

Finden Sie heraus, auf was Ihre Pappenheimer Wert legen (dritte Spalte der Tabelle). Soll die Antwort humorvoll sein, Ihren Ehrgeiz dokumentieren, die finanziellen Aspekte in den Mittelpunkt rücken oder erwartet man von Ihnen eine betont freundliche Erklärung? Häufig kann man gleich mehrere Interessen unter einen Hut bekommen und auf diese Weise bei mehreren Personen einen Bonus einstreichen.

Diese vier Schritte müssen Sie natürlich nicht bei jeder Frage durchexerzieren. Mit der Zeit bekommen Sie ohnehin ein natürliches Gespür für die „Do's & Don'ts" und wissen automatisch, wen Sie beweihräuchern sollten.

Sie sehen, die Interviews haben es in sich. Im Einzelfall kann es viel leichter sein, den Teamgeist mit einer klugen Antwort anzukurbeln als für zigtausend Mark ein Trainingslager zu buchen.

Die Jahreshauptversammlung

Hier wird über Ihre bisher geleistete Arbeit befunden und letztlich entschieden, ob Sie Ihren „Schleudersitz" als Trainer und Manager behalten dürfen oder nicht. Schon viele BM 97-Spieler sind bei der Versammlung trotz vermeintlicher guter Leistungen in den drei relevanten Kategorien (Finanzen, Erfolg, Organisation) gescheitert und wurden hochkantig hinausgeworfen. Ihnen ist das auch schon passiert? Wenn Sie die folgenden goldenen Regeln berücksichtigen, können Sie der Abstimmung zukünftig gelassen entgegen sehen.

Finanzmanagement

Finanzübersicht

Konto	3.455.433 DM	Saldo		4.167.233 DM
Sparbuch	100.000 DM	Dispo		400.000 DM
Immobilien	98.000 DM			(+5.157 DM)
Aktien	13.800 DM			(-207 DM)
Festgelder	500.000 DM			
Poweroption	500.000 DM	06.07.1997	7.2x	1Jahr
Kredit	0 DM			

BorussiaDortmund

Bei der Jahreshauptversammlung ziehen Ihre Vorgesetzten Bilanz: berücksichtigt werden der Kontostand bis 1 Mio. DM und Anlagen (Immobilien, Festgelder, Sparbuch, Aktien) in Höhe von maximal 2 Mio. DM. Für ein Plus von mehr als 1 Mio. DM werden Ihnen am Schluß 15 % abgezogen, weil man das schöne Geld viel besser anlegen könnte. Achtung: es kommt nicht auf den aktuellen Stand an, sondern auf die DIFFERENZ ZUM VORJAHR. Durchaus möglich, daß Sie am Stichtag 5 Mio. DM auf dem Konto haben; negativ wirkt es sich allerdings nur dann aus, wenn im Jahr zuvor 4 Mio. DM oder weniger vorhanden waren. Maximal können Ihnen 2 Mio. DM angerechnet werden.

Die Bilanz

Grundlagen

- Die Bilanz (in diesem Fall eine sogenannte „prognostizierte Bilanz") ist DAS Bewertungskriterium für die Vergabe der DFB-Lizenz und beeinflußt u. a. auch Entscheidungen von Sponsoren. Inhalt: alle voraussichtlichen Einnahmen und Ausgaben bis Ende der Saison.
- Die Bilanz muß spätestens zur Saison-Halbzeit vorgelegt werden (Stichtag: 17. Spieltag der Deutschen Bundesliga, also etwa Mitte November). Es empfiehlt sich, die Bilanz spätestens im Oktober abzuschließen.
- Der DFB toleriert Abweichungen bis maximal 1 Mio. DM

Vorgehensweise

1. Ermitteln Sie die Werte auf Grundlage der „Real"-Einstellung (Button anklicken).
2. Bei jedem Eintrag in den Rubriken „Einnahmen" und „Ausgaben" überprüfen Sie, ob die Angaben realistisch sind oder angepaßt werden müssen. Beispiel: die Fernsehrechte sind noch nicht verkauft, werden aber mit hoher Wahrscheinlichkeit in den nächsten Monaten vergeben – also muß diese geschätzte Einnahme berücksichtigt werden. Achten Sie darauf, daß Sie den Wert für die gesamten zwölf Monate ansetzen müssen!
3. Bei den Ausgaben sollten Sie einige Minuten darauf verwenden, den aktuellen Zustand Ihres Stadions sowie der Mannschaft unter die Lupe zu nehmen. Wenn hier zwangsläufig Investitionen nötig werden, muß das natürlich in Ihre Rechnung mit einfließen. Gleiches gilt für Aufwendungen in den Bereichen Trainingslager, Jugendarbeit, Medizinische Abteilung, Öffentlichkeitsarbeit usw.
4. Mit einem Klick auf den Button „Vorgabe" schließen Sie Ihre Arbeiten ab, können aber bis noch zum Stichtag Änderungen vornehmen.

Nützliche Tricks

- Die Bilanz-Funktion eignet sich vorzüglich für Was-wäre-wenn-Kalkulationen. Wer wissen möchte, ob er sich einen Tribünenausbau leisten darf oder guten Gewissens einen weiteren Spieler verpflichten kann, nutzt den Button „Zukunft".
- Erwarten Sie rote Zahlen (d. h. die Bilanz weist einen Verlust aus), empfiehlt sich der baldige Abschluß von langfristigen Werbeverträgen. Sponsoren machen ihre Angebote nämlich u. a. von der Bilanz abhängig.

Ihr Finanz-Faktor (ein Wert zwischen 0 und 100) ergibt sich, wenn man die 2 Mio. DM durch 30.000 teilt. Gegebenenfalls schlagen auch noch 15 % Zuschlag oder Abzug für finanzielles (Un-)Geschick zu Buche – darüber entscheidet der Kontostand.

Tip: investieren Sie langfristig überschüssige Gelder grundsätzlich in Immobilien, Aktien und Anleihen. Wird das Kapital kurzfristig wieder benötigt, sollte man es auf dem Sparbuch deponieren. Im Hinblick auf die Jahreshauptversammlung kann man die Investitionen auch noch kurz vor dem Saisonende tätigen.

Mannschaftserfolg

Die Auswirkungen aus Training, Aufstellung und Taktik zeigen sich vor allem am Tabellenplatz. Auch hier wird nicht die aktuelle Position herangezogen, sondern mit dem Vorjahr verglichen. Ein UEFA-Cup-Platz ist viel wert, wenn Ihr Klub in den vorangegangenen Jahren eher im Mittelfeld zu finden war; andererseits wird man Ihnen den Rang 2 bis 5 ankreiden, falls Sie zwölf Monate vorher die Saison als neuer Deutscher Meister abgeschlossen haben. Der Mannschaftserfolg setzt sich zu 4/7 aus der Teilnahme an europäischen Wettbewerben (UEFA-Cup, Champions League, Pokal der Pokalsieger) zusammen; Deutsche Meisterschaft, DFB-Pokal und UEFA-Cup-Platz wirken sich also extrem auf diesen Faktor aus. Hinzu kommen 2/7 „Manager-Points" und 1/7 PR-Arbeit; bei letzterem Aspekt wirken sich direkt die Summen aus, die Sie im Bereich „Investionen" für Öffentlichkeitsarbeit ausgegeben haben. „Manager-Points" können Sie an der Höhe Ihres Dispo-Kredits ablesen (siehe auch Kasten „Die DFB-Lizenz").

Tip: unnötig zu erwähnen, daß ein guter Tabellenplatz die halbe Miete für die Wiederwahl bedeutet. Achten Sie aber auch auf scheinbare „Kleinigkeiten" wie erfolgsabhängige Prämien oder die effektive Motivation in der Halbzeitpause.

Vereinsorganisation

Bei der Organisation spielen zu 1/3 die Fanarbeit (Menüpunkt „Verein"/„Marketing"/„Investitionen") und zu 2/3 die Beliebtheit des Managers eine Rolle. Letzteres können Sie mit geschickten Antworten bei Interviews recht gut steuern. Die Anzeige „Ansehen bei den Fans" (erreichbar über die Menüleiste am unteren Bildschirmrand) liefert Ihnen einen Anhaltspunkt. Einen Bonus von 15 % bei der Abrechnung erhalten Sie für das Buchen von Trainingslagern (ein Aufenthalt genügt bereits).

Tip: Ein zügiger, maßvoller Ausbau des Stadions (siehe auch Tips & Tricks in PC Games 4/97) unter der besonderer Berücksichtigung der Anforderungen der jeweiligen Liga bildet die Grundlage für eine gute Benotung der Vereinsorganisation. Ein sicheres, komfortables Stadion und gelegentliche Aufmerksamkeiten für die Schlachtenbummler sichert Ihnen garantiert die Sympathien der Fans und des Präsidiums.

Werner Krahe / Petra Maueröder

Die DFB-Lizenz

Bei Schulden bis zu 4 Mio. DM drückt der DFB noch einmal ein Auge zu. Ab dieser Summe ist Ihre Lizenz für die nächste Saison ernsthoft in Gefahr. Allerdings ist die 4 Mio.-Grenze nur als ungefährer Anhaltspunkt zu verstehen; die Obergrenze liegt in Wirklichkeit bei 12 Mio. DM. Der eingeräumte Dispo-Kredit (Menüpunkt „Finanzen"/„Finanzübersicht", max. 2 Mio. DM) verrät Ihnen, wie Sie von den Banken als Manager eingeschätzt werden und wie hoch die Schulden im Ernstfall ausfallen dürfen. Ein Dispo in der Nähe von 2 Mio. drückt das Vertrauen Ihrer Hausbank aus und fließt auch in die Finanzmanagement-Bewertung bei der Jahreshauptversammlung ein!
Wie würde sich der DFB entscheiden, wenn HEUTE die Lizenz zur Diskussion steht? Diese Frage beantwortet Ihnen die Formel:

Dispositionskredit x 4 + 4 Mio. DM

Beispiel: ein Dispo von DM 500.000,- ergibt eine Schuldengrenze von 6 Mio. DM.

Achtung: der aktuelle Schuldenstand erschließt sich NICHT aus dem Kontostand. Zusätzlich werden das Anlagevermögen (Sparbuch, Aktien, Immobilien, Anleihen) sowie aufgenommene Kredite berücksichtigt. Aufschluß über die derzeitige finanzielle Situation liefert die Statistik-Abteilung („Statistik"/„Statistik"/„Finanzen").

MÖGLICHE FOLGEN EINES LIZENZ-ENTZUGS:

Die „Gelbe Karte":
Festsetzung einer Auflage (Nichterfüllung → entgültiger Lizenz-Entzug)

„Rote Karten":
- Keine Spielerverpflichtung innerhalb der nächsten x Spieltage
- Saldo zwischen Spielerein- und -verkäufen darf x DM in der kommenden Saison nicht überschreiten
- Punktabzug am Ende der nächsten Saison
- Geldstrafe



Komplettlösung - Teil 2

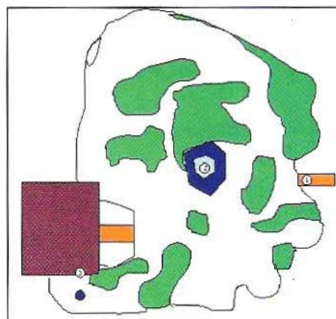
Das Schwarze Auge 3

Der zweite Teil unserer Komplettlösung führt Sie zunächst zum Turm des Magiers, dann auf die Decks des Schiffes Windsbraut und schließlich zum Bau der bösen Spinnenkönigin.

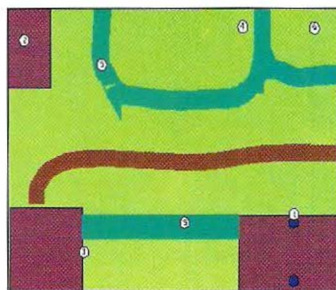
DER TURM DES MAGIERS

Insel und Garten

Zunächst kommen Sie auf der Insel an. Der Turm liegt im Westen. Auf dem Weg dorthin sollten Sie sich vor den Moskitos in acht nehmen, da Sie sowohl EP als auch LP stehlen. Das Hauptportal läßt sich nicht öffnen, also versuchen Sie es mit dem linken Nebeneingang. Nachdem Sie einge Dutzend Sumpfrantzen abgefertigt haben, betreten Sie den Schuppen, wo Ihnen erneut zwei Rantzen auflauern. Bevor Sie die Hunde freilassen, sollten Sie erst die Tür öffnen, um einem Kampf aus dem Weg zu gehen. Versuchen Sie die andere Tür zu öffnen, erhalten Sie Besuch vom Verwalter der Anlage, nach einem kurzen Disput fordert er Sie zum Kampf heraus, den er allerdings verliert; überraschenderweise verwandelt er sich in eine Fledermaus und flattert davon. Sie gehen durch die Tür nach Norden und entdecken hier einen Kräutergarten, den Sie natürlich plündern. Etwas südlich schlagen Sie sich durchs Gebüsch und graben Knochenteile aus, die Ihnen Hinweise auf die Machenschaften des Magiers geben. Die Tür am Turm läßt sich nicht öffnen, weshalb Sie etwas weiter links nach ein einer unwirklichen Stelle im Gestrüpp suchen. Nun nach Norden, und nach einem kurzen Kampf gegen drei Waldschrate die Tür und die drei Schlösser untersuchen und diese dann knacken.



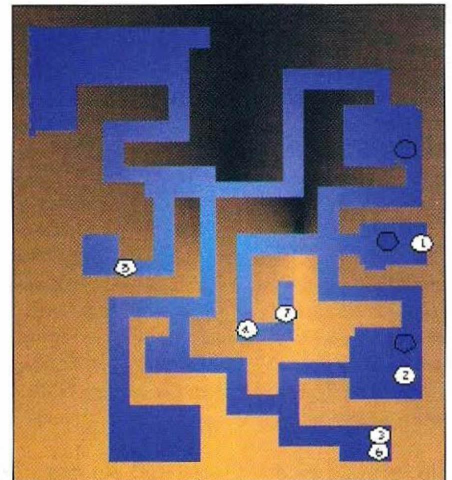
1 Steg
2 Geysir
3 Eingang zum Garten
● Kampf



1 Ausgang aus dem Schuppen
2 Kräutergarten
3 Eingang zum Turm
4 verbuddelte Knochen
5 Illusionäre Stellen im Gestrüpp
6 Stelle, an die man aus dem 4. Stock teleportiert wird
● Kampf

Im Turm: 1. Level

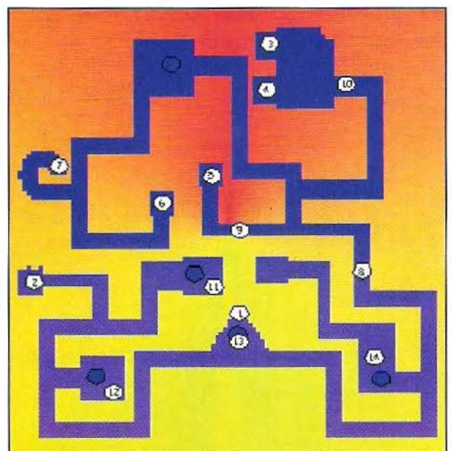
Im ersten Raum erhalten Sie Besuch vom Magier und fertigen ihn nach einem Dialog ab, er verwandelt sich allerdings in eine Fledermaus und verschwindet, wie bereits der Verwalter. Gefährlich wird es in dieser Ebene nur im Raum links, wo Sie feindlich gesinnte Räuber erwarten - ihren Platz können Sie als Schlafstelle benutzen, was Sie auch dringend tun sollten. Weiterhin finden Sie einen Schlüssel, den Sie schnell an sich nehmen. Ganz im Südosten finden Sie eine Hunde-Statuette auf dem Tisch, die Sie brauchen, um die Tür (vom Hauptportal geradeaus) zu öffnen. Weiter westlich öffnen Sie noch eine Tür mit dem zuvor gefundenen normalen Schlüssel und erbeuten viele nützliche Tränke. Jetzt geht's wieder zur Tür, die Sie mit der Hundestatue öffnen können: Dahinter befindet sich ein Aufzug. Einen der Helden, den Sie mit Nahrungsmitteln und Wasser ausstatten (er sollte der Entbehrlichste sein) lassen Sie das Rad drehen, um eine Etage höher gezogen zu werden.



1 Eingang
2 Rastplatz
3 Hunde-Statuette
4 Geheimtür (öffnen mit der Hundestatuette)
5 Geheimgang (öffnen mit Schlüssel)
6 Schlüssel
7 Kurbel und Aufzug
● Kampf

Im Turm: 2. Level

Nachdem der Skelettkrieger bezwungen ist und Sie zwei blaue Diamanten erbeutet haben, nehmen Sie die Truhe näher in Augenschein und finden darin ein Dokument mit merkwürdigen Schriftzeichen (NORD/ROBL/GRBL/ROGE/SUED) und einige nützliche Gegenstände. Es geht weiter nach rechts, wo Sie im ersten Raum direkt noch ein Kampf gegen Skelette erwartet, hier gibt es zwei grüne Diamanten - gleiches im nächsten Raum rechts, hier sind zwei rote Diamanten die Beute. Auf dem Rückweg treffen Sie noch auf eine Statuette, die ihnen das Wort „Feuer" sagt. Zum Aufzug zurück und nach links: Im ersten Raum links erwartet Sie der vierte Kampf gegen Skelette, und Sie stauben zwei gelbe Diamanten ab. Die Tür im Norden öffnet man mit der Kombination rot-gelb (siehe Dokument). Die dann folgende Tür im Westen mit grün-blau. Eine neue Statuette hinter dieser Tür sagt Ihnen „wäscht". Im Nord-

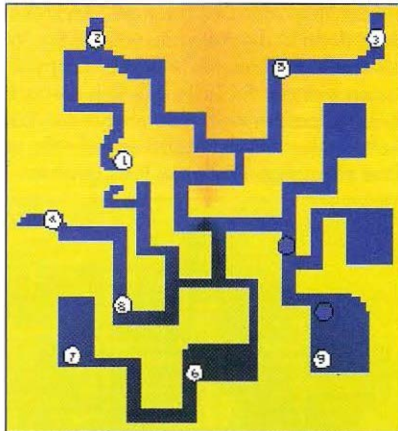


1 Eingang
2 Statue - Feuer
3 Statue - reinigt
4 Statue - Blut
5 Statue - wäscht
6 Statue - Feuer reinigt, Blut, wäscht
7 Ausgang zum 3. Level
8 Tür öffnen mit rot-gelb
9 Tür öffnen mit grün-blau
10 Tür öffnen mit rot-blau
11 rote Edelsteine
12 grüne Edelsteine
13 blaue Edelsteine
14 gelbe Edelsteine
● Kampf

osten benutzen Sie noch rot-blau und erhalten Einblick in einen Raum mit zwei Statuen: „reinigt" und „Blut" geben diese beiden zum besten. Im nordöstlichen Raum steht beim Betreten ein Kampf gegen einige Zombies an, Helden sollten hier mit Totenkopfgürtel „bewaffnet" sein, oder sie fliehen zum Teil. Bevor Sie diese Etage nun verlassen (Raum rechts), folgen Sie dem Gang bis zum Ende und antworten der Statue „Feuer reinigt, Blut wäscht", was Ihnen viele sehr nützliche Gegenstände einbringt. Nun ab in die dritte Etage.

Im Turm: 3. Level

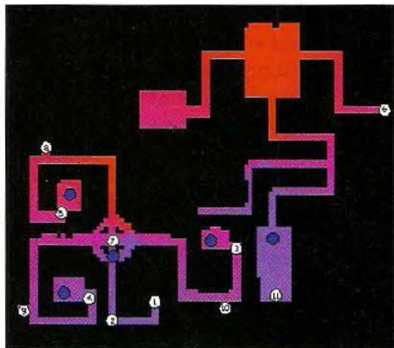
Hier ist in einigen Gängen Vorsicht geboten: Erscheint die Meldung „von .... kommt ein kalter Luftzug", dann sollte man sofort stehenbleiben und ggf. einen magiebegabten Helden den Zauber „Illusionen zerstören" aufsagen lassen, denn dann erkennt man, daß man in Wirklichkeit direkt vor einem Loch in der Mauer steht (diese Meldung erscheint dreimal in diesem Level). Im Süden ist wieder eine Möglichkeit zur Regeneration gegeben, im südlichsten Raum antworten Sie dem Bild mit „Borbarad" und erhalten zum Dank in einem Geheimraum u.a. einen magischen Brotbeutel, der nie leer wird. Im Nordosten findet sich das Bücherzimmer, hier können Sie viele Bücher mittels dem Zauber „Verwandlung beenden" erhalten, sollten aber so viele wie möglich stehen lassen oder sogar vernichten, denn sonst können Sie den Raum nicht mehr verlassen! Im Südosten erwartet Sie ein Kampf gegen einen Krieger und einen Raum später gegen vier „Mensch-Hund"-Schimären sowie den geheimnissvollen Magier selbst, die Sie alle (den Magier nur mittels Fernwaffen) erledigen. Mit einem „Motoricus"-Zauber kommen Sie im Pentagramm noch an einen Super-Zaubertrank des Magiers. Nun ist allerdings der Dungeon immer noch nicht zu Ende. Sie erkennen noch eine Tür und verlassen diese Etage.



1 Eingang
2 Illusion (Falle)
3 Illusion (Falle)
4 Illusion (Falle)
5 Rastplatz
6 Borbarad eingeben
7 magischer Brotbeutel und Achtkant-Imbus
8 Rastplatz
9 Ausgang zum 4. Level
● Kampf

Im Turm: 4.Level

Sie öffnen die Tür mit dem „Achtkantius" und kämpfen nun gegen einen Kampfmagier und zwei Ghule. Achtung! Dieser Magier beherrscht den Zauber „Paralü Paralein", der die Helden versteinert! Nun treten Sie durch die Tür links und folgen dem Gang bis zum Ende. Die Tür öffnen Sie mit dem Wort „Feuer" und besiegen dann die Feuergeister. Danach treten Sie auf die grüne Transportplattform, die Sie wieder ins Zentrum zurückbringt, und wiederholen dann diesen Vorgang noch zweimal (Vorsicht! Beim Zurückteleportieren kann ein erneuter Kampf gegen drei bis vier Ghule anstehen). Nachdem Sie die dritte Plattform betreten haben, gelangen Sie in einen neuen Bereich des Dungeons. Im westlichen Raum plündern Sie eine Truhe. Im südlichsten Raum treffen Sie auf einen Gestaltenwandler, den selben Gestaltenwandler, dem Sie diesen ganzen Schlamassel zu verdanken haben! Sie müssen das Mosaik zusammensetzen, ein Teil an der richtigen Stelle erscheint dabei in voller Farbe, falsch positionierte Teile sind abgemattet. Nachdem man einige Teile verschoben hat, muß man immer wieder den Gestaltenwandler in verschiedenen Formen bekämpfen: Mal kommt er als Edelmann daher, mal als Elf, Jäger oder Thorwaler. Nachdem das Mosaik zusammengesetzt ist,



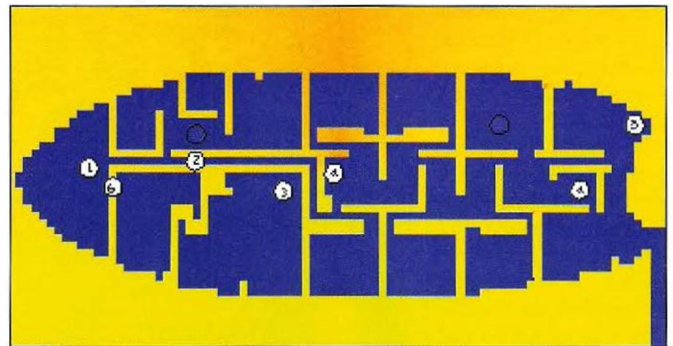
1 Eingang
2 Tür mit Achtkant-Imbus öffnen
3 Tür mit „Feuer" öffnen
4 Tür mit „Feuer" öffnen
5 Tür mit „Feuer" öffnen
6 Ausgang zum Garten
7 zentrale Teleportstelle
8 Teleport zu (7)
9 Teleport zu (7)
10 Teleport zu (7)
11 Mosaik des Pergor
● Kampf

ist der Gestaltenwandler allerdings vernichtet, und Sie können den Dungeon durch die Teleportplattform im Nordosten verlassen. Sie gelangen in den Garten des Magiers und warten zunächst mal auf den Helden, der ja noch an der Kurbel steht. Nachdem Sie sich getroffen haben, verlassen Sie die Insel, indem Sie sich wieder auf den Steg begeben, wo Haffel Sie bereits erwartet. Betreten Sie jetzt die Holberkersiedlung, so überschlagen sich alle vor Freude, und Sie erfahren, daß Gorm Doldrecht den Orks kurz vor Ausbruch der Kriege gewisse Geschenke hat zukommen lassen! Sofort suchen Sie Gorm auf und erfahren vom ihm (nach kurzer Folter), daß diese Geschenke von Bosper Jarnug, dem Stadtrichter, kamen. Jetzt ist wieder eine Zeit der Regeneration und des Wartens angesagt. In der Stadt hören Sie sich über Bosper Jarnug um und werden schnell informiert, daß er vor ca. zwei Jahren an einer seltsamen Krankheit litt, die jedem - auch den Heilkundigen - Rätsel aufgab. Bald darauf treffen Sie in Riva Tarik an, der Sie mit einem Informanten in der Schenke „Hafenmaid" zusammenbringen will. Deponieren Sie nun die nicht absolut nötigen Gegenstände! Sie tappen am Abend in eine Falle! Vom Wirt, der mit Entführern unter einer Decke steckt, werden Sie betäubt und auf das Schiff „Windsbraut" verschleppt.

DIE WINDSBRAUT

1. Level - Unterdeck

Als Sie zu sich kommen, finden Sie sich in einem Lagerraum wieder. Den Zettel, den Ihnen der Bootsmann gibt, sollten Sie sich anschauen, aber nicht unterschreiben. Da Sie nicht in Ihrem Gefängnis versauern wollen, lösen Sie die Fesseln und verlassen den Raum unauffällig durch die Bretterlücke rechts von der Tür. Die Lücke schließen Sie natürlich wieder. Im Raum, den man nun betritt, findet sich der Großteil der Ausrüstung wieder, die Sie anlegen. Beim Verlassen des Raums stoßen Sie auf Yann, den Schiffsjungen. Ihn sollten Sie unbedingt mitnehmen, denn dann ist die Automap vollständig. Was sagte der Bootsmann: er komme in 60 Minuten wieder? Nicht viel Zeit, um das Schiff zu verlassen (mit der F4-Taste läßt sich die verbleibende Zeit immer abrufen)! Aufpassen muß man im zweiten Raum östlich, da sich hier der Aufenthaltsraum der Matrosen befindet, sowie in der Schreinerei, von Ihrer ehemaligen Zelle aus links gesehen. Je mehr Zeit verstreicht, um-

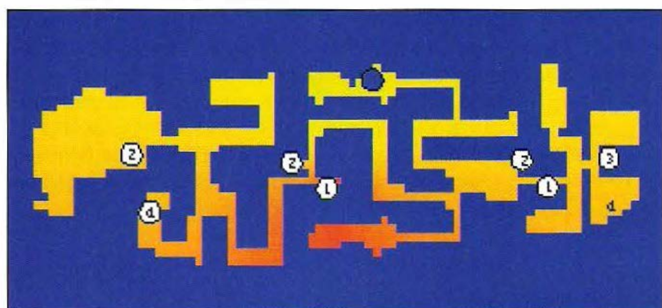


1 Zelle
2 Yan, der Schiffsjunge
3 eigene Ausrüstung
4 Ausgang zum 2. Unterdeck
5 Geld und Schmuck
6 Bretter in Zellwand (Ausgang)

---

so kritischer wird die Situation, da nun Attacken durch Piraten häufiger auftreten können. Auf dieser Ebene gibt es einige nützliche Gegenstände einzuheimsen.

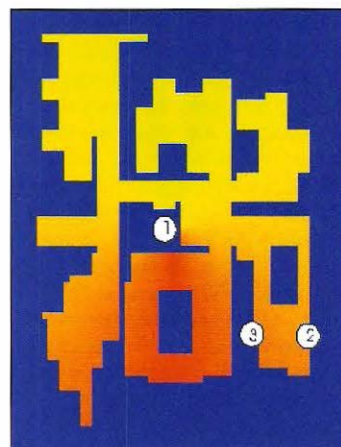
2. Level - Unterdeck



1 Zugang zum 2. Unterdeck
2 Zugang zum Oberdeck
3 Schiffsgerät (zerstört)
4 Kobold
● Kampf

Über die Leiter betreten Sie das nächsthöhere Deck. Ganz im Westen betreten Sie den großen Raum und sprechen mit den Seeleuten; sagen Sie ihnen, daß der Bootsmann nach ihnen ruft, überwältigen Sie sie nicht. Etwas weiter südlich stoßen Sie auf ein kleines Männchen, welches Ihnen drei komplizierte Rätsel stellt. Hier erweisen sich die Wörter „Nase", „Schwamm" und „Klabautermann" als korrekt. Sie erhalten zwei nützliche Tränke und eine halbe Stunde mehr Zeit, in der Sie sich völlig ungestört auf dem Schiff weiter umsehen können. Im Norden steht ein Kampf gegen einige Matrosen bevor, und man findet einige Truhen. Ebenso nützlich sind auch die Gegenstände, die man im südlichen Raum vorfindet (u. a. ein Delphin-Amulett, das Ihre Schwimmfähigkeit erhöht). Im Osten plündern Sie die Küche und überwältigen den Koch, ebenso nehmen Sie die Speisekammer genauer unter die Lupe, die sich mit dem Schlüssel aus der Truhe des Koches öffnen läßt. Im östlichsten Raum sollten Sie die Seile kappen und das Schiff dadurch manövrierunfähig machen.

3. Level - Oberdeck



1 Eingang/Ausgang zum 1. Unterdeck
2 Fenster/Ausgang aus Schiff
3 Reichtümer

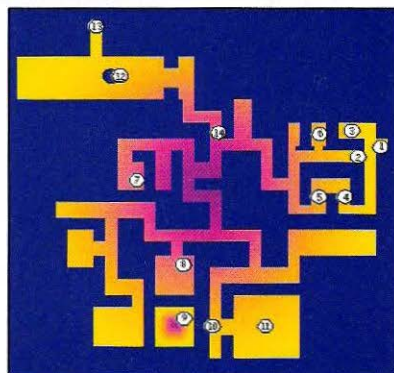
Sie besteigen nun die oberste Etage und begeben sich in den mittleren Raum, wovor Sie Yann allerdings warnt, da hier der Schiffsmagier haust. Die Truhe gegenüber dem Eingang öffnet man mit einer vierblättrigen Einbeere und erbeutet viele Kräuter. Ebenso verfahren Sie mit dem Sekretär neben der Truhe auf der anderen Seite des Raumes, den Sie zunächst mit einem „Analüs"-Zauber überprüfen. Im Raum unmittelbar links befindet sich die Kajüte des Kapitäns, die Sie stürmen, um den Raum dann kurz zu untersuchen. Sie plündern die Truhe und entdecken riesige Schätze, die Sie alle an sich nehmen. Sie verlassen den Raum und untersuchen das Verbliebene auf dieser Ebene. Yann warnt Sie noch vor einem anderen Zimmer, hier hausen allerdings nur die beiden größten Angeber Aventuriens, die Sie ins Jenseits schicken oder nur schön verschnüren können. Die restlichen Räume enthalten weniger wichtige Dinge. Jetzt können Sie entweder durch eins der Fenster im Raum des Kapitäns oder auf folgendem

Weg von Bord gehen: Es geht eine Etage runter, ziemlich im Westen, mitten in den Lagerräumen stoßen Sie auf eine Leiter, die nach oben führt; sie wird benutzt: Nun laufen Sie, nachdem Sie alle Seile an Bord gekappt haben, zum Heck, wo Sie sich noch die Offiziere vorknöpfen. Jetzt wird ins Wasser gesprungen und das Beiboot erreicht (u. U. müssen Ihre Helden Gegenstände wegwerfen, um nicht zu ertrinken. Dabei ist wirklich darauf zu achten, daß man das Schwerste wegwirft, was man in Riva auch wieder käuflich erwerben kann).

Wieder in Riva angekommen, erholen Sie sich erst von dieser Entführung und betreten dann die Markthalle, wo Sie den gesamten Schmuck aus der Kajüte des Kapitäns sowie den Großteil der gefundenen Kräuter veräußern und sich vom Ertrag ggf. neue Waffen besorgen. Sie werden beim Überqueren des Marktplatzes festgenommen und des Mordes an Malmodir Elin beschuldigt, dem Mann, mit dem Sie sich eigentlich treffen sollten, den Sie aber nie zu Gesicht bekamen. Nachdem Sie Bosper allerdings laufen läßt, fühlen Sie sich sicher wohler. Nach einiger Zeit trifft sie Tarik und empfiehlt Ihnen ein neuerliches Treffen mit dem Handelsherrn. Zu diesem Zweck suchen Sie den neuen Kanal auf, die Stelle, die Tarik meinte, ist mit einer Textmarke belegt. Sie betreten diesen Ort. Der Handelsherr gibt Ihnen nach einer kurzen Unterhaltung den Auftrag, das Versteck der Feylamia ausfindig zu machen und sie unschädlich zu machen, da sich seine Leute ob der Dreistigkeit des Elfenvampirs kaum mehr aus der geheimen Basis trauen. Mit Lea, die sich Ihnen anschließt, suchen Sie also im Norden das Versteck des Elfenvampirs auf.

DAS FEYLAMIA-VAMPIR-VERSTECK

Nach dem Betreten begeben Sie sich rechts zum Hebel und sondern ein Mitglied der Party ab, das diesen Hebel gedrückt hält. Nun öffnet sich das linke Gitter. Etwas weiter im Gang sind erneut Hebel, zwei an der Zahl, die Sie ebenfalls drücken. Sie folgen dem Schrei des Mitgliedes, das Sie am Hebel zurückließen, und sehen, wie Mandara angreift. Glücklicherweise kommt dieser Held aber nochmal mit dem Schrecken davon. Nun folgen Sie Mandara in die Wand und legen einen Geheimgang frei. Wieder wird ein Held an Hebel 1 ausgesondert. In der einen Zelle rechts ist Dürbann, aber unansprechbar, die andere Zelle ist leer. Wieder geht die Gruppe bis zu Hebel 3 und drückt diesen. Nun folgt der andere Held durch den neuen Gang. Im nordwestlich gelegenen Raum finden Sie eine Mondlaterne, Lea zieht ein Kostüm an und verschwindet. Im Büchersaal etwas südlicher entdecken Sie ein Tagebuch, das Sie aufmerksam studieren. Es liefert sehr interessante Informationen und knüpft Zusammenhänge zwischen den Gräbern, die Sie schon auf dem Friedhof fanden, dem Magier Jergan, bis hin zur der Feylamia und dem früheren Versuch des Tagebuchschreibers, Mandara mittels einer Mondlichtlaterne zu vernichten. Hat man das Anti-Hypnotikum aus der Gruft nicht mehr, so kann man sich hier neues holen. Ebenfalls zu entdecken gilt es einen Ring und ein Armband im Raum in der Dungeonmitte, dessen Träger durch die Spiegel, die Sie sicherlich schon in zwei Räumen und in einem Gang bemerkt haben, marschieren kann. Durch den Spiegel an der Wand teleportiert sich dieser Held, der vorher mit der Mondlaterne ausgerüstet wurde, und benutzt dann das Anti-Hypnotikum: Er öffnet die Truhe und nimmt den Kristall. Die Feylamia, die nun auftritt und die restliche Party niedermacht, kann ihn nur durch einen der Spiegel schubsen, ihm aber nichts anhaben. Statt dessen wird er nun in den Spiegelsaal teleportiert, wo er auf Lea, Dürbann und die Feylamia trifft; sobald wie möglich im Inventar die Mondlaterne zweimal anklicken: Die



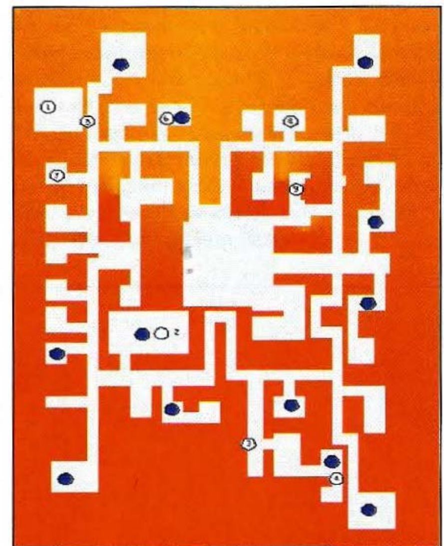
1 Eingang
2 Geheimgaag
3 Hebel 1
4 Hebel 2
5 Hebel 3
6 Xebbert Dürbann
7 Mondlaterne
8 Schlüssel für Truhe
9 Kristall für die Mondlaterne
10 Spiegel an der Wand
11 Spiegelsaal
12 Wasserdrache
13 Eingang zur Fete
14 Geheimgang (öffnet sich später)
● Kampf

Feylamia wird durch ihr Licht im Spiegelsaal vernichtet! Sie verlassen den Raum und entdecken bei deren Ausgang die restliche, arg gebeutelte Truppe. Zusammen suchen Sie das Gildenhauptquartier auf, um sich zu erholen.

Kaum getan, so erhalten Sie schon den nächsten Auftrag: Magier werden in der Feste gefangengehalten, und Sie sind mal wieder auserkoren, sie zu retten. Doch auf dem Weg dorthin lauert Ihnen auch noch ein Wasserdrache auf! Sie frischen Ihre Ausrüstung auf und begeben sich wieder ins Versteck der Feylamia, wo Sie den neu geöffneten Gang benutzen. Der Wasserdrache, der sich Ihnen entgegenstellt, ist für eine erfahrene Party kein größeres Hindernis (er hat etwas mehr als 160 LP, mit einigen Fulminictus-Sprüchen und Fernwaffen ist er locker zu bezwingen). Nach erfolgreichem Kampf legen Sie an und öffnen die Tür zur Feste.

DIE FESTE ZU RIVA

Zunächst das Wichtigste: Sie stehen unter Zeitdruck, also machen Sie so schnell wie möglich und vermeiden Sie überflüssige Kämpfe! Die nördlichsten und südlichsten Türen sollte man nicht öffnen, denn dann stehen schwere Kämpfe gegen Unmengen von Gardisten an. Die Zellen befinden sich im Westen. Eine Tür läßt sich mit herkömmlichen Methoden nicht öffnen, da Sie aber noch nicht im Besitz eines Schlüssels sind, geht es erstmal weiter. Der größere Raum ziemlich im Westen ist die Folterkammer. Gehen Sie die Treppe herauf, so bekommen Sie mit, wie ein Magier mit Hilfe eines der Ihnen bereits bekannten Würmer entsetzlich gefoltert wird. Nachdem Sie diesen Peinigern Plätze in Borons Reich verschafft haben, erfahren Sie, daß die Zelle der anderen Zauberer nur mit einem Spezialschlüssel zu öffnen ist, den ein Gardist bei sich hat. Der Raum dieses Gardisten ist im Norden (der zweite). Sie stöbern noch etwas herum und finden nahe der Küche noch ein kleines Kräutergärtchen, das Sie natürlich plündern. Im Raum des Koches untersuchen Sie das Bett und erkennen, daß besagter Koch wohl auf Frauenkleider steht! Das Fallgitter im Osten sollte man keinesfalls herunterlassen, im Raum mit dem dazu benötigten Rad kommt es trotzdem zum Kampf gegen einige Gardisten. Den Priester, der etwas weiter südlich gerade predigt, überwältigen Sie. Im Süden finden sich die Privatgemächer von Bosper und dem Ausbilder. Den Ausbilder machen Sie kalt, die Bolzenfalle vor Bospers Tür entschärfen Sie. Als nächstes stürmen Sie die Waffenkammer: Nachdem Ihnen einige aufmüpfige Gardisten einen netten Kampf geliefert haben, erbeuten Sie eine Vielzahl toller Waffen. Jetzt befreien Sie die Magier aus ihrer Zelle. Sogleich erzählt man Ihnen, daß offensichtlich drei Urnen wichtig sind, die sich im Besitz von Bosper befinden. Weiterhin weiß der Koch scheinbar etwas darüber. Sie finden den Koch in der Küche und quetschen ihn aus. Er hatte also ein Verhältnis mit Bosper! Außerdem berichtet er von einem Versteck hinter der Truhe in Bospers Zimmer. Sie lassen den armen Tropf laufen, er hat ja versichert, Sie nicht zu verraten, wenn Sie nichts von seinem Verhältnis mit Bosper ausplaudern. In dessen Gemächern analysieren Sie den Schreibtisch und finden einen Schlüssel. Den Kriegsoger lassen Sie an sich austoben und bearbeiten dann die Truhe wie vorgegeben; die drei Urnen stecken Sie ein und beeilen sich dann, schnellst-



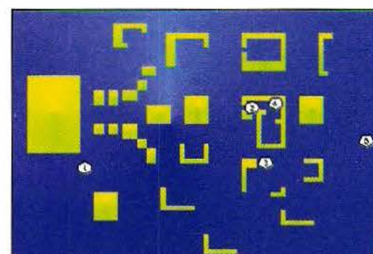
1 Eingang zur Feste
2 Folterkammer (Amboss)
3 Bolzenfalle
4 Geheimgang hinter Bospers Quartier
5 Geheimgang
6 Gardist mit Schlüssel für Magierzelle
7 Schlüssel (an der Wand)
8 Zimmer des Koches
9 Aufenthaltsort des Koches (erst später wichtig)
● Kampf

möglich zur Wendeltreppe zu gelangen. Zusammen mit den Magiern statten Sie dem Hauptquartier der Gilde einen Besuch ab.
Dem folgenden Gespräch entnehmen Sie folgende Informationen: Vor einigen Jahren sank vor der Hafeneinfahrt Rivas ein Schiff mit Namen „Abendstern" mit drei Urnen an Bord; diese Urnen enthielten gefährliche Ware: von Borbarad persönlich geschaffene Würmer. Dummerweise öffnete Bosper eine der Urnen, was auch seine langwierige Krankheit erklärt. Die Königin bildete sich in seinem Körper aus und kontrollierte von nun an nicht nur ihn. Durch Bosper unterwarf sie mit Hilfe ihrer Nachkommen und der unwissenden Holberker auch die umliegenden Orkstämme und trieb sie in den Krieg. Doch um erfolgreich gegen die Königin anzukämpfen und die anderen Urnen zu vernichten, muß erst noch ein Stab aus dem Wrack der „Abendstern" geborgen werden. Sie sind selbstverständlich auserkoren, dies zu tun.

NECKER UND ABENDSTERN

Unterwasserregion

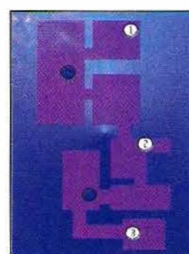
Nachdem Sie mit einem „Unter-Wasser-Atem"-Zauber belegt und mit besonders schweren Schuhen sowie speziellen Knospen ausgerüstet worden sind, betreten Sie den Grund der Hafeneinfahrt Rivas und werden schon nach wenigen Schritten von einigen „Neckern" attackiert, die Sie allerdings locker besiegen. Nur wenig später kommen schon wieder welche, doch diese sind friedlich gesinnt, Sie folgen ihnen. Der König der Necker läßt verlauten, daß einige aus seinem Volk durch einen fremden Einfluß (Alkohol oder Mondlicht) bösartig wurden. Diese Necker sollen Sie suchen und den Grund für ihre aggressive Veränderung vernichten, erst dann gibt es einen magischen Leuchtstab, mit dem Sie einige Türen im versunkenen Wrack öffnen können. Zusammen mit der Tochter des Neckerkönigs Zorka, die sich in eines der Mitglieder Ihrer Party verliebt, machen Sie sich auf die Suche.



1 Hauptquartier der Necker
2 Pflanzen
3 Nachbarhaus (Betreten notwendig zur Neckerverfolgung)
4 Geheimtür in den Keller des Hauses
5 Eingang ins Schiffswrack

Sie finden im Norden eine Muschel, die Sie allerdings in Ruhe lassen sollten - denn nur dann läßt sie auch Sie in Ruhe. Im Süden finden Sie außerdem eine Urne mit etwas Geld sowie etwas weiter zur Mitte eine Truhe mit einigen nützlichen Dingen. Fast genau in der Mitte des Dungeons ist ein größeres Gebäude, welches Sie betreten: Sie beobachten einen Necker, wie er in der Nachbarruine verschwindet. Sie folgen ihm und machen dabei unliebsame Bekanntschaft mit einer seltsamen Pflanze, die den Anführer Ihrer Party einige LP kostet. Hinten links findet sich die Klappe zu einem geheimen Keller, den Sie sofort betreten.

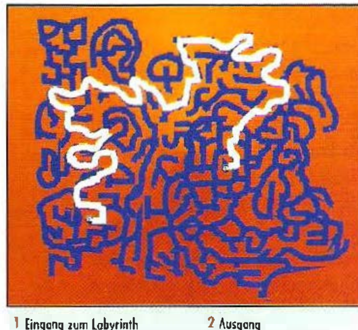
Geheimer Keller



1 Eingang
2 gefährliche Pflanze, Truhe
3 Weinkeller
● Kampf

Im zweiten Raum steht ein Kampf gegen einige Necker an - egal was man tut -, dann begeben Sie sich zum nächsten Raum und klettern durch die Wand. Hier findet sich eine Truhe mit einigen Gegenständen, allerdings versperrt wieder eine Pflanze den Weg. Wieder klettern Sie durch die Mauer und sehen sich einer größeren Menge an Neckern gegenüber. Man sollte etwas aufpassen, daß Zorka diesen Kampf überlebt. Wie nicht anders zu erwarten, befindet sich im letzten Raum ein Weinkeller, den Sie natürlich vernichten.

Schiffswrack

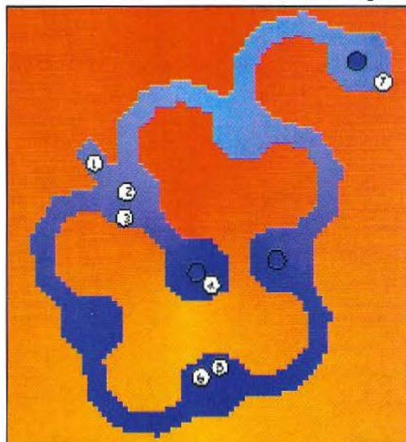

1 Eingang zum Labyrinth 2 Ausgang

Nun statten Sie dem Necker-König einen erneuten Besuch ab und erhalten den Stab. Damit ausgerüstet betreten Sie das Wrack und untersuchen hier die Truhe rechts. Direkt daneben in der Wand ist eine Tür, leider etwas zu hoch. Also zieht der Anführer der Party seine Schuhe aus und schwebt empor. Die Tür öffnet er mit dem Stab, die andern folgen. In der Truhe rechts findet sich ein Kristall, den Sie vor der nächsten Tür mit dem Leuchtstab benutzen: Die Tür öffnet sich. Vor der nächsten Tür klicken Sie erneut und erkennen nun den Raum mit der Truhe. Einige Wasserelementare sind Ihnen allerdings nicht wohlgesinnt. Also schicken Sie mindestens einen Helden (am besten mittels „Axxeleratus" beschleunigt, entweder mit magischer Waffe oder magiebegabt) durch das Labyrinth bis zur Truhe. Erreicht der Held diese und besiegt dabei das Wasserelementar, das sich unmittelbar vor der Truhe aufbaut, so ist der Kampf gewonnen - doch einen Stab finden Sie nicht. Den hat nämlich der Neckerkönig, wie Sie bei einem letzten Besuch erfahren. Nachdem er ihn Ihnen ausgehändigt hat, müssen Sie sich noch entscheiden, ob der verliebte Held für immer auf dem Meeresgrund bei Zorka bleibt oder weiterhin Aventurien retten will. Dann entledigen Sie sich der schweren Schuhe und tauchen auf. Die Magier sind zufrieden, benötigen aber eine Übersetzung der Runen am Stab - Sie sollen den Stab zu Quenya Sternenstaub in die Holberkersiedlung bringen. Gesagt, getan: Allerdings ist Vorsicht angesagt, damit Sie die Stadtgarde nicht erwischt. Nachdem Sie zurück sind, werden Sie wieder gründlich informiert: Der Bau der Königin ist im Keller des Rathauses, etwa so groß wie ein Ameisenhügel und magisch. Da Lothar fast alle seine Leute im Kampf gegen die Piraten auf Sorrek benötigt, müssen Sie wieder ran. Ausgeruht stellen Sie sich dieser finalen Mission.

DER BAU DER KÖNIGIN

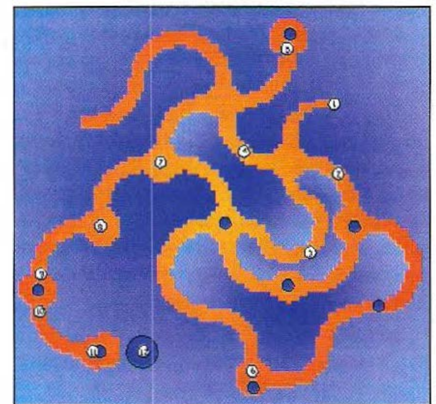
1. Level

Ohne jegliche Ausrüstung erwartet Sie im Bau der Königin noch einmal eine schwere Aufgabe! Von der grünen Substanz am Boden sollte man keinesfalls kosten, da es sich dabei um ein Gift handelt. Von den Steinen in diesem Raum eignen Sie sich einige an, dann gehen Sie geradeaus weiter und finden hier nach einem Kampf gegen das Ungeziefer einiges an Ausrüstung. Nun geht´s ab nach Süden, wo Ihnen ein weiterer Kampf bevorsteht, Sie aber weitere Ausrüstung und vor allem einige Pilze vorfinden, die die doppelte Wirkung wie Wirselkraut haben und außerdem noch Astralpunkte regenerieren. Aus den gefundenen Gegenständen kann man sich in Verbindung mit den Fäden des Spinnennetzes sogar eine Schleuder, ein schwertähnliches Gebilde und eine Flöte basteln, die man noch unbedingt braucht! Im nächsten Raum nördlich und im Raum ganz im Norden stehen ebenfalls Kämpfe gegen mehrere Borbarad-Würmer sowie gegen Ungeziefer wie Schröter und Spinnen an. Mehrmaliges Abspeichern wird hier zur Pflicht! In letztgenanntem Raum findet sich außerdem der Zugang zur nächsten Etage.


1 Eingang
2 Gift am Boden (grüner Streifen)
3 Ausrüstung (Steine)
4 Ausrüstung (Stacheln, Käferpanzer)
5 Pilze (Heilung, Astralenergie)
6 Ausrüstung (Äste)
7 Ausgang zum 2. Level
● Kampf

2. Level

Sie rutschen herunter und begeben sich nach Süden. Das Feuer und die beiden Gruben sind nur Illusionen, was Ihre Helden leidlich feststellen. Im südlichsten Raum beobachten Sie einen Wurm, der von einem Zapfen kostet. Nachdem Sie den Wurm niedergemacht haben, eignen Sie sich die Dragees an, sie geben noch mehr her als die Pilze (40 AP und LP)! Jetzt geht´s nach Norden. Etwa in der Mitte dieses Bereichs findet sich die „Brutstätte" der Würmer und die „Schule". Beide Räume versprechen sehr harte Kämpfe, weshalb sich Abspeichern lohnt! In der Flüssigkeit im östlichen Raum sollte man einen der Helden ruhig baden lassen, nachdem ihm die Ausrüstung abgenommen wurde! Den Wurm, der dieses Bad ebenfalls nutzen wollte, räumen Sie aus dem Weg. Im Raum ziemlich weit westlich werden Sie mit neuerlichen Illusionen konfrontiert und müssen sich immer wieder für eine von mehreren Lösungen entscheiden. Hier gilt u. a.: Dem Kind sollte man keinesfalls helfen, stattdessen schnell aus dem Fenster springen. Vor den Orks sollte man in die Grube springen und nicht das Adlergewand aus dem Rucksack holen, der Kreatur im Spiegelsaal sollte man helfen. Generell sollte man immer die Lösung wählen, der man eigentlich zunächst abgeneigt ist. Haben Sie diese Prüfung bestanden, kommen Sie in den nächsten Raum und finden sich in einem riesigen Labyrinth (so groß wie Riva!) wieder. Sie begeben sich über einen Weg, relativ weit im Nordosten, nach Westen. Im Südwesten ist der Ausgang des Labyrinths, den Sie sofort benutzen (ruhig einmal alle Wege testen, einer ist der richtige, mittels Textmarken kann man sich außerdem in „Hänsel und Gretel"-Manier eine Spur legen, bis man den richtigen Zugang gefunden hat). An der Wand in diesem Raum scheint sich eine Geheimtür zu befinden, die Sie allerdings nicht öffnen können. Sie warten, bis die seltsame Tonfolge nochmals erklingt, und lassen einen begabten Helden diese dann auf der vorher gebastelten Flöte nachspielen. Im nächsten Raum bekämpfen Sie die „Scheinbar-Königin" und finden im Süden erneut eine Geheimtür, die sich wie die vorherige öffnen läßt. Die Rampe rutscht man keinesfalls mit der gesamten Party hinunter, da unten die Spiegelbilder aller Charaktere zum Kampf erscheinen und sich sogar ziemlich schnell noch verdoppeln. Also splitten Sie einen magiebegabten Helden, am besten einen Druiden, aus, dessen Astralkonto Sie auffüllen. Sein eigenes Spiegelbild verjagt dieser Held am besten mit einem „Horriphobis"-Zauber. Andernfalls kann man auf einen schnellen Sieg mittels „Fulmen"-, „Paralü"- oder „Salander"-Sprüchen hoffen. Stirbt der Held, so hat er wenigstens der gesamten Party den Weg zur Königin geebnet, denn die Gruppe kann den Raum nun ohne Probleme passieren, sie nimmt den Helden auf. Nachdem Sie nun jedermanns AP und LP-Konto aufgefrischt, die Waffen kontrolliert und ein letztes Mal abgespeichert haben, betreten Sie den Raum der Königin. Sie ist mit „Fulminictus, Ignifaxius"-Sprüchen zu bezwingen. Nach einigen Versuchen kann Sie allerdings die Energie absorbieren, gleiches tut sie bei den „Blitz"-Zaubern. Gegebenenfalls sind hier mehrere Versuche nötig, da die Königin leider auch noch über ein gutes Band an Zaubern verfügt und so auf die Helden öfters einen „Böser Blick"-Zauber spricht. Einige Helden (mit möglichst viel LP) sollten Sie daher in den Nahkampf verwickeln. Ist dieser Kampf gewonnen, benutzen Sie das Amulett der Magier und verlassen den Bau. Glückwunsch! Sie haben Aventurien gerettet und erhalten den Dank von Rohal persönlich. Die Orkstämme splitten sich wieder, und der Verbund aus Elfen, Zwergen und Menschen kann der Meute den Garaus machen. Sie müssen allerdings schnell aus Riva flüchten, da immer noch die Stadtgarde hinter ihnen her ist, und ziehen dann auf der Suche nach neuen Abenteuern weiter...


1 Eingang
2 Illusion
3 Illusion (Grube mit Brett)
4 Illusion (Feuer)
5 Ausrüstung
6 Dragees
7 Rätsel
8 Eingang zum Labyrinth
9 Geheimtür (Öffnen mit Tonfolge)
10 Geheimtür (Öffnen mit Tonfolge)
11 Spiegelraum
12 Königin
● Kampf

M.A.X.

Speichern Sie das Spiel an einer beliebigen Stelle ab. Zu diesem Zeitpunkt müssen Sie allerdings schon eine Goldraffinerie besitzen. Jetzt nehmen Sie einen Hex-Editor und öffnen diesen Spielstand. Bewegen Sie den Cursor zur Stelle **9cdah** (oder 40154 dezimal), und geben Sie den Wert **ff** ein. An der Stelle **9cdbh** (oder 40155 dezimal) editieren Sie den Wert auf **7f**. Nun stehen Ihnen im Spiel ca. 32.000 raffiniertes Gold zum Upgraden zur Verfügung.

Wenn Ihnen dieser Trick zu lange dauert, können Sie auch folgende Cheat-Codes ausprobieren. Die **eckigen Klammern** müssen dabei unbedingt mit eingegeben werden:

[MAXSPY] ....deckt die komplett Landschafts-Karte auf
[MAXSURVEY] ....deckt die komplette Ressourcen-Karte auf
[MAXSTORAGE] ....füllt die Rohmaterialien auf
[MAXAMMO] ....füllt die Munition auf
[MAXSUPER] ....Upgrade einer Einheit

Jan Hoffmeyer

Blood



Hier ein paar Codes für die Shareware-Version von Blood:

BUNZ .... Alle Waffen mit Munition
CALGON .... Einen Level überspringen
COUSTEAU ... 200 Lebenspunkte, Suit
FUNKY SHOES ....Weiterer Sprung
GOONIES .... Die komplette Karte
GRISWOLD .... Alle Rüstungen
KEYMASTER .... Alle Schlüssel
SATCHEL .... Alle Gegenstände

Tomb Raider

Öffnen Sie ein Savegame mit einem Hexeditor. Verändern Sie die einzelnen Stellen wie unten angegeben, so stehen bis zu 255 MediPacks, alle Waffen und unendlich viel Munition zur Verfügung.

0000180: 00 00 00 00 00 00 00 00 01 02 00 e8 03 00 00 00 00
0000190: 00 00 <u>0a</u> <u>05</u> 00 00 01 <u>1e</u> 00 2a 08 00 00 00 00 00
00001a0: 00 00 00 01 00 00 <u>00</u> 00 00 00 00 00 00 00 00 00

Die farblich markierten Stellen bedeuten im einzelnen:

blau: <u>linke</u> Ziffer: Anzahl der kleinen Medi-Packs (max. 255 ➜ ff)
<u>rechte</u> Ziffer: Anzahl der großen Medi-Packs (max. 255 ➜ ff)

rot: Diese Zahl addiert sich aus den einzelnen Waffen:
Pistolen: 2
Magnums: 4
Uzis: 8
Schrotflinte: 16
<u>Beispiel</u>: Magnums & Uzis & Pistolen ➜ 4+8+2 = 14 ➜ hex: 0e

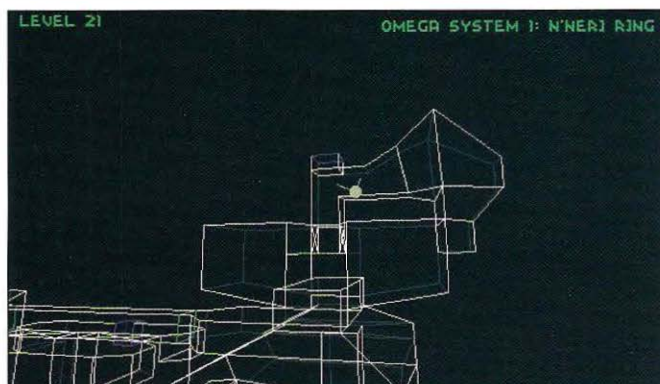
lila: Setzt man hier ff (dec. 255) ein, erhält man unendliche Munition.

Björn Will

POD

Ein kleiner Hinweis für Besitzer einer 3DFX-Grafikkarte: Sollte bei der Installation von POD keine Installationsart für 3DFX vorgeschlagen werden (z. B. „Vollinstallation für PC mit 3DFX"), so sollten die voreingestellten Installationsangaben geändert werden. Klicken Sie im Fenster **„Ubi Soft Installer - Wahl der Installationsart"** auf **ÄNDERN** und wählen Sie in der Liste eine Installation mit 3DFX-Karte. Sollte sich Ihre Grafikkarte nicht in der Liste befinden, so doppelklicken Sie auf die drei Punkte („..."), um noch mehr Installationsarten erscheinen zu lassen.

Descent 2

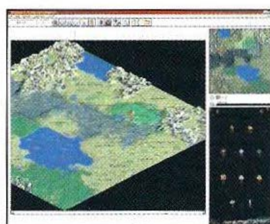




Der Teleporter zum sechsten Geheimlevel („Chain Reaction") befindet sich hinter einer Tür über dem Extra Unzerstörbarkeit (siehe Automap). Zu dieser gelangen Sie, indem Sie an der Wand hinter dem zweiten „Lou Guard"-Roboter eine breite Geheimtür öffnen.

Reinhard Messerschmidt

Deadlock

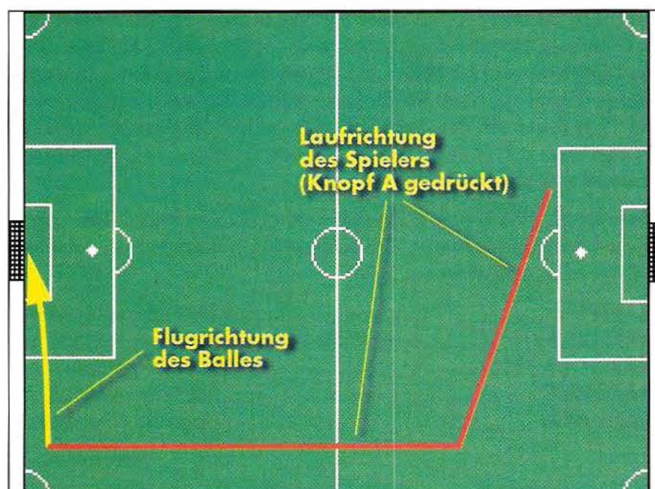


Mit folgendem Trick können Sie Technologien in einer einzigen Runde erringen:

1) Beginnen Sie ein neues Spiel, und sorgen Sie dafür, daß Sie die erste Technologie in einer Runde beenden können (zum Beispiel: Universität).
2) Beenden Sie die Runde, so bekommen Sie eine Nachricht, daß Sie Ihre Forschung abgeschlossen haben.
3) Nun werden Sie gebeten, eine andere Technologie auszusuchen. Das unterlassen Sie aber und klicken einfach auf **<OK>**
4) Von jetzt an bekommen Sie jede Runde eine neue Technologie. Die einzige Einschränkung: Sie können die Technologie nicht selbst auswählen, sondern müssen sich nach der vorgegebenen Reihenfolge richten.

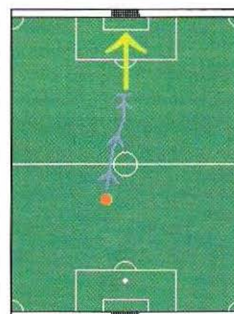
Andreas Goldmann

FIFA Soccer 97



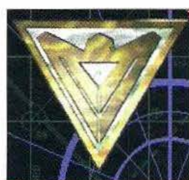
Wenn Sie sich den Ball erkämpft haben, so laufen Sie mit einem schnellen Spieler (z. B.: Klinsmann, Weah) zur Außenlinie, dann Richtung gegnerisches Tor und halten schließlich den **Knopf A** (Flanke) gedrückt. Erreichen Sie die Toraußenlinie so knapp wie möglich, und lassen Sie den Knopf wieder los: der Spieler flankt. Jetzt der Clou: Sie müssen nun versuchen, mit den Tasten **links** und **rechts** den Ball so anzuschneiden, daß er sich ins Tor dreht. Wenn Sie nahe genug an der Toraußenlinie sind, funktioniert dieser Trick fast immer!

Achim Recker



Nehmen Sie den Ball noch vor der Mittellinie, also in Ihrer eigenen Hälfte an. Halten Sie nun die **Taste A** gedrückt, und dribbeln Sie sich bis auf knapp fünf Meter an den Strafraum heran. Falls Sie von Gegenspielern attackiert werden, stoppen Sie den Spieler und bewegen Sie sich nur mit kleinen Schritten auf die Markierung zu. Sie müssen darauf achten, daß der Spieler sich genau in der Mitte des Feldes befindet. An der Markierung angekommen, lassen Sie die Taste einfach los. Falls es nicht beim ersten Mal klappen sollte, variieren Sie die Entfernung zum Tor ein wenig, denn bei kleiner oder mittlerer Platzgröße ist der Abstand etwas weiter von der Strafraumbegrenzung entfernt.

Fabian Marsch



COMMAND & CONQUER 2 Corner

In einigen Missionen gibt es manchmal Geldprobleme, weil man nur ein bis zwei Minen in der Nähe hat, und die Sammler das Gebiet bis auf den letzten Stein abgrasen. Stellen Sie einfach zwei Panzer auf die entsprechenden Felder, so daß die Sammler nicht an das Erz herankommen können. Resultat: das Erz „wächst" nach...

Sebastian Gärtner

Falls ein Fahrzeug seine Aufgabe erfüllt hat und eigentlich nicht mehr gebraucht wird, so können Sie es mit einem einfachen Trick verkaufen. Die bereits **angeschlangene Einheit** (wichtig!) schicken Sie in die Werkstatt. Wenn Sie nun das Icon **„verkaufen"** anwählen und über die Einheit bewegen, so verwandelt sich das goldene in ein grünes Dollar-Zeichen. Ein Links-Klick genügt, um das Konto wieder ein wenig aufzubessern.

Wolfgang Dreher

Die neunte Mission der Soviets läßt sich in weniger als 60 Sekunden lösen! Wenn die Mission beginnt, dürcken Sie die **Taste E** (alle Einheiten werden angewählt). Der LKW befindet sich oberhalb der Karte und verschwindet im unbekannten Terrain. Lassen Sie ihn vorher von Ihren angewählten Einheiten angreifen und zerstören. Ihren Stützpunkt können Sie solange reparieren lassen. Effizienz und Führung steigen in diesem Fall auf satte 100%!

Florian Altmeyer

Wem es in der 14. Mission am Anfang zu schwierig ist, mit Tanya erst auf der Karte herumzulaufen, der sollte einfach am Anfang der Mission den LKW zerstören und die Kiste aufsammeln. Jetzt ist dann auch die Verstärkung da.

Jan Hoffmeyer



Wenn Sie sich auf die Seite der Sowjets geschlagen haben, so bauen Sie doch einmal ein Technologie-Zentrum, und verkaufen Sie es gleich wieder. Sie werden feststellen, daß Ihnen alle aus dem Bau resultierenden Optionen erhalten bleiben.

Günther Posch

Kleinanzeigen in PC Games

Sie werden es sicherlich schon bemerkt haben: Seit einigen Ausgaben finden Sie die Kleinanzeigen bei PC G MES auf der Cover-CD-ROM. Das hat für Sie gleich zwei Vorteile: Sie können jetzt gezielt nach einem gewünschten Programm oder einem Peripheriegerät suchen, und im Heft ist wieder mehr Platz für interessante Artikel. Die Teilnahmebedingungen haben sich hingegen nicht geändert: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Wir müssen aber davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir 10 Mark schickt, bekommt eine Diskette) und dubiose Kettenbriefe zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt! Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Roonstraße 21 • 90 429 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von **PC GAMES** den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich **alle Rechte** an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in



COUPON FÜR PROGRAMMEINSENDUNGEN

KENNWORT: PROGRAMMEINSENDUNG

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Hiermit erteile ich dem Computec Verlag die uneingeschränkte, unbefristete Erlaubnis, mein

❑ Cheatprogramm
❑ Spiel
❑ Level

.... (Name des Programms) auf den Datenträgern des Computec Verlages zu veröffentlichen. Mit meiner Unterschrift bestätige ich, daß ich der alleinige Rechteinhaber bin. Gleichzeitig bestätige ich, daß durch die Veröffentlichung keinerlei Rechte Dritter verletzt werden, z. B. aufgrund von Sounds, Musikstücken, Grafiken oder sonstigen Programmteilen, die im oder durch das Programm verwendet werden und von denen die Rechte bei Dritten liegen. Sofern zu einem späteren Zeitpunkt von mir die Rechte an Dritte abgegeben werden, informiere ich unverzüglich den Verlag.
In jedem Fall stelle ich den Verlag von Ansprüchen Dritter, die durch die Veröffentlichung entstehen, frei.

Datum, Unterschrift

PC Games 6/97 — THE HIVE - VOLLVERSION

THE HIVE

Vor vielen Jahren, in einer kleinen Galaxis, erschuf eine fortschrittliche Zivilisation versehentlich eine Art genmanipulierter Insekten. Die sogenannten Hivasekten produzierten einen Honig, der, wenn er raffiniert wurde, eine tödliche Waffe war. Durch einen Unfall wurde der Honig freigesetzt und sämtliches Leben auf dem Planeten ausgelöscht. The Black Nexus Mob befiel das Quarantäne-Gebiet, reaktivierte die Honig-Raffinerie und rekonstruierte aus der archivierten DNA eine Hivasekten-Königin, um ein funktionierendes Insektenvolk aufzubauen. Als Agent der Galaktischen Föderation werden Sie The Black Nexus infiltrieren und das Insektenvolk ausrotten.

- Exklusiv für Windows® 95
- Echtes 32 Bit-Autoplay
- Mordsgrafiken in 16-Bit Qualität
- 65.000 Farben
- 20 Level mit hochspannender Action treiben Ihren Puls in die Höhe!
- Zwei unvergleichliche Gameplays: Knallharte Actionsequenzen in Kombination mit dem brandneuen Panoractive™-System garantieren Ihnen 360° Bewegungsfreiheit inmitten der Action.



Trotz der Weltraumkämpfe geht es letztendlich nur um die Vernichtung genmanipulierter Insekten.

PC Games 6/97 — THE HIVE - VOLLVERSION

EINSENDUNGSHINWEISE TIPS & TRICKS

Damit die Rubrik Tips & Tricks in Zukunft noch größer und besser wird, möchten wir Sie bitten, bei der Einsendung von Ihren Spielehilfen die folgenden Ratschläge zu beachten:

1. Die eingesandten Tips & Tricks müssen von Ihnen selbständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.

2. Kurze Spieletips (sog. Kurztips) finden auch auf einer Postkarte ausreichend Platz. Das spart Ihnen Geld und uns unnötigen Aufwand.

3. Wenn Sie eine längere Komplettlösung anfertigen, so möchten wir Sie bitten, diese auf Diskette zu uns zu schicken. Das gewährleistet eine sehr viel schnellere Bearbeitung und erspart uns einige Nervenzusammenbrüche.

4. Karten und Skizzen sollten frei sein von überflüssigen Strichen und sich lediglich auf das Wesentliche konzentrieren. Die Bilder mit einem Zeichenprogramm zu erstellen und auf Diskette zuzuschicken, ist häufig die beste Lösung. Wenn möglich, freuen wir uns auch über bereits im Grafikformat GIF, TIF oder PCX abgespeicherte Zeichnungen bzw. Screenshots zu Ihrem Tip.

5. Bei einer Veröffentlichung Ihres Cheats oder Ihrer Komplettlösung können Sie mit einem Betrag von bis zu 300 Mark rechnen. Ein Kurztip wird meistens mit 20 bis 100 Mark honoriert, eine Komplettlösung mit 100 bis 300 Mark - abhängig von Qualität und Quantität.

6. Wenn Sie ein nützliches Cheatprogramm entwickelt haben, das Sie auch anderen Lesern zur Verfügung stellen möchten, so können Sie uns dieses auch zuschicken. Vielleicht findet sich noch ein Plätzchen auf unserer Cover-CD-ROM!

Natürlich freuen wir uns über jede Einsendung, auch wenn die aufgelisteten Ratschläge nicht genauestens befolgt wurden. Ihre Tips & Tricks zu den Spielen schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag • Redaktion PC GAMES
Kennwort: TIPS & TRICKS • Roonstraße 21
90429 Nürnberg

PC Games 6/97 PC Games CD-ROM

Kleinanzeigen
Tips und Tricks
Command&Contact
Leser-Software

UPDATES
Bleifuß 2 V1.11 (deu, Netzwerk)
Bleifuß 2 V1.11 (deu, Standalone)
Bundesliga Manager 97 V1.35 (deu)
Daggerfall V1.07.212 (eng)
Das Gewehr V1.03 (deu)
Das Hexagon Kartell V1.03 (deu)
DSF Fußball Manager V1.1 (deu)
MDK Direct3D-Patch (deu)
MDK DOS-Patch (deu)
MDK Win95-Patch (deu)
Risiko Patch (deu)
Silent Hunter V1.11 (deu)
Steel Panthers V1.2 (deu)
Tilt V1.01 (eng)
Vermeer V1.1 (deu)
War Wind V1.2 (deu)

Bei technischen Problemen mit der Cover-CD-ROM und Reklamationen wenden Sie sich bitte an unsere Hotline: 09 11/2872180

HIGHLIGHTS:
Extreme Assault
Interstate 76

DEMOS
3D Ultra Minigolf
Aaron vs. Ruth
Battlesport
Darklight Conflict
Earth 2140
Enemy Nations
Extreme Assault
FIFA Soccer Manager
Interstate 76
NBA Jam Extreme
NCAA Basketball Final Four 97
Power F1
TestDrive: Off-road
Theme Hospital
Toy Story
X-Car: Experimental Racing
X-Men
Yoda Stories Desktop Adventures

SPECIALS
AOL-Software V3.0i
PC Games Reportage
Direct-X 3.0
SimCity 2000 - Theme Pack für Win95
Teamchef - Der Editor

PC Games CD-ROM 6/97

COUPON FÜR COMMAND & CONTACT

KENNWORT: COMMAND & CONTACT

Ich möchte ○ teilnehmen ○ ausscheiden
(bitte entsprechendes Kästchen ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon

(Unterschrift)

Wenn „Teilnehmen" angekreuzt wurde, bitte beachten:

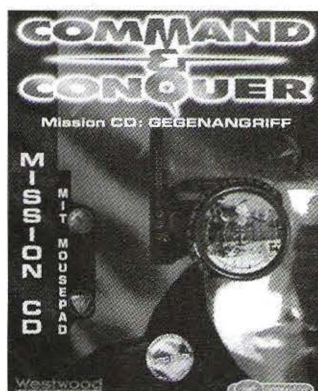
Mit meiner Unterschrift erteile ich dem Computec Verlag die Erlaubnis, meine vollständige Adresse und Telefonnummer auf der Cover-CD-ROM der PC GAMES zu veröffentlichen. Wenn ich an dieser Aktion nicht länger teilnehmen möchte, teile ich dies dem Computec Verlag in schriftlicher Form mit.

Ich suche für folgende Spiele noch Mitspieler:

CHARTS

TOP TWENTY CD-ROM SPIELE

Platz	Titel	Entwickler
1	C&C 2: Gegenangriff	Westwood Studios
2	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood Studios
3	Grand Prix 2	MicroProse
4	MDK	Shiny Entertainment
5	Ultimate Conquerer	ROM Point
6	Diablo	Blizzard Entertainment
7	Die Siedler 2 + Mission	Blue Byte
8	Larry 7: Yacht nach Liebe	Sierra On-Line
9	FIFA Soccer '97	EA Sports
10	KKND	Beam Software
11	Tomb Raider	Core Design
12	NBA Live 97	EA Sports
13	Master of Orion 2	MicroProse
14	Lord of the Realms 2	Sierra On-Line
15	Theme Hospital	Bullfrog
16	Bundesliga Manager '97	Software 2000
17	Flying Corps	Rowan Software
18	Hugo 4	Kabel 1
19	Privateer 2: The Darkening	Origin Systems
20	Have a NICE Day	Magic Bytes



Der Neueinsteiger: Die Mission-CD Gegenangriff ist sehr beliebt.



Die Special Edition von MDK befindet sich momentan auf Platz vier.

RANKING

Unsere Referenz – PC Ga

Gleich fünf Test-Kandidaten dieser Ausgabe haben den Sprung in unsere Referenz-Liste geschafft: das Maßstäbe setzende Jump & Run Pandemonium, die Fußballsimulation UEFA Champions League 96/97, Moto Racer von Electronic Arts, Blue Bytes Extreme Assault und Interstate 76 von Activision.

Adventures/Rollenspiele

Interactive Movie

Gabriel Knight 2	Sierra	2/96

Klassisches Adventure

Baphomets Fluch	Virgin	10/96
Das Rätsel des Master Lu	Sanctuary Woods	5/96
Day of the Tentacle	LucasArts	7/93
Indiana Jones 4	LucasArts	10/92
Monkey Island 2	LucasArts	
Simon the Sorcerer 2	AdventureSoft	9/95
The Dig	LucasArts	1/96
Zork: Nemesis	Activision	6/96

Rollenspiel

Das Schwarze Auge 2	Attic	7/94
Stonekeep	Interplay	1/96
Ultima 8: Pagan	Origin	5/94
Ultima Underworld 1+2	Origin	10/93

Strategie/Wirtschaft

Rundenbasiert

Ascendancy	The Logic Factory	10/95
Battle Isle 3	Blue Byte	10/95
Civilization 2	MicroProse	5/96
Colonization	MicroProse	11/94
Fantasy General	SSI	5/96
Jagged Alliance 2	Sir-Tech	11/96
Master of Orion 2	MicroProse	11/96

Echtzeit

C&C (SVGA/Win95)	Westwood Studios	5/97
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood Studios	12/96
WarCraft 2	Blizzard	2/96
Z	Warner Interactive	8/96

Wirtschaft („Aufbau-Spiele")

Die Siedler 2	Blue Byte	6/96
SimCity 2000	Maxis	3/94
Theme Park	Bullfrog	9/94
Transport Tycoon	MicroProse	12/94

Management

Anstoß	Ascaron	2/94
Bundesliga Manager 97 V 1.30	Software 2000	3/97
Capitalism	Interactive Magic	12/95
F1 Manager 96	Software 2000	5/96
Hattrick	Ikarion	7/95

Sportspiele

Fußball

FIFA Soccer 97	Electronic Arts	1/97
UEFA Champions League '97	Krisalis	6/97

Basketball

NBA Live 97	Electronic Arts	3/97

Golf

Links LS	Access	10/96
PGA Tour Golf 96	Electronic Arts	12/95

Football

John Madden Football 97	Electronic Arts	12/96

Baseball

Hardball 5	Accolade	

Rugby

EA Rugby	Electronic Arts	9/95

Billard

Virtual Pool	Interplay	7/95
Virtual Snooker	Interplay	5/96

Eishockey

NHL Hockey 97	Electronic Arts	12/96

Simulationen

Rennsport

Grand Prix 2	MicroProse	4/96
Indy Car Racing 2	Virgin	1/96
NASCAR Racing	Virgin	2/95

U-Boot

Command: Aces of the Deep	Sierra	1/96
Fast Attack	Sierra	5/96

Kampfflugzeug

Flying Corps	empire	3/97
Strike Commander	Origin	7/93
TFX 2: EF 2000	Ocean	1/96

Zivile Luftfahrt

Flight Unlimited	Looking Glass	7/95

Helikopter

AH-64 D Longbow	Origin	7/96
Apache Longbow	Interactive Magic	10/95
Comanche 3	Novalogic	5/97
Das Hexagon-Kartell	Ascaron	1/97
Hind	Digital Integration	9/96

Panzer

Armored Fist	NovaLogic	1/95

mes empfiehlt

Action

Rennspiel

Bleifuß 2	Virgin	11/96
Formel 1	Psygnosis	5/97
Have a N.I.C.E Day	Magic Bytes	2/96
Moto Racer	Electronic Arts	6/97
Sega Rally	Sega	2/97
The Need for Speed	Electronic Arts	1/96

Beat ´em Up

Virtua Fighter PC	Sega	8/96

Jump & Run

Eartbworm Jim 1	Activision	3/96
Earthworm Jim 1+2	Rainbow Arts	4/96
Pandemonium	Crystal Dynamics	6/97
Pitfall: The Mayan Adventure	Activision	11/95
Rayman	Ubi-Soft	1/96

Flipper

Pro Pinball: The Web	empire	1/96
Tilt	Virgin	3/96

Action-Adventure/-Rollenspiel

Crusader: No Remorse	Origin	12/95
Little Big Adventure	Electronic Arts	1/95
Diablo	Blizzard	2/97

3D-Action

Descent 2	Interplay	5/96
Interstate 76	Activision	6/97
Magic Carpet 2	Bullfrog	11/95
MDK	Shiny	4/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Activision	12/96
System Shock	Origin	11/94
Terminator: SkyNET	Bethesda Softworks	2/97
Terra Nova	Looking Glass	5/96
Tomb Raider	CORE Design	1/97

SciFi Action

Extreme Assault	Blue Byte	6/97
Privoteer 2	Origin	12/96
Schleichfahrt	Blue Byte	12/96
TIE Fighter	LucasArts	9/94
Wing Commander 3	Origin	2/95
Wing Commander 4	Origin	4/96

Shoot 'em Up

Rebel Assault 2	LucasArts	1/96
Panzer Dragoon	Sega	2/97

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag
Redaktion PC Games
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag
Abo-Service
Postfach
90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
oder wählen Sie direkt:
0911/2872-160 (Abo-Service)
0911/2872-170 (Bestell-Service)
0911/2872-180 (Technik-Service)

Anschrift für Reklamationen:
Bitte verwenden Sie den Coupon im Bonusheft.

e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Geschäftsführer: Adolf Silbermann

Chefredakteur: Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christian Müller, Christoph Holowaty

Leitende Redakteure: (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion:
Richard Schäller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland:
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner, Florian Stangl

Redaktion USA:
Markus Krichel, Longmont, Colorado

Redaktionsassistenz:
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout: Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel

Titelgestaltung:
Simon Schmid

Titel:
LucasArts

Werbeleiterin:
Stefanie Geltenpoth

Produktionsleiter: Michael Schrout

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement:
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 108,- und mit Vollversion DM 204,-

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Anzeigenverkauf:

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240
Telefon: 09 11/2872-140

Anzeigenverkauf:
Thorsten Szameitat 09 11/2872-141
Wolfgang Menne 09 11/2872-144

Disposition:
Tanja Kaiser 09 11/2872-140

Computec Verlagsbüro Duisburg
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 02 03/3 05 11-555
Telefon: 02 03/3 05 11-11

Anzeigenverkauf:
Thomas Kammer 02 03/3 05 11-551
Oliver Diemers 02 03/3 05 11-554
Thomas Diel 02 03/3 05 11-552

Disposition:
Gisela Borsch 02 03/3 05 11-553

verantwortlich für den Anzeigenteil:
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 9 vom 1.9.1996

Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf CD-ROM oder Diskette enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlags dar, sondern sind Eigentum anderer Hersteller. Die Benutzung und Installation der Programme geschieht auf eigene Gefahr.

Einem Teil der Auflage liegen Beilagen des Computec Verlags, JE Computer und Norman Rentrop bei.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)

Verkaufte Auflage IV. Quartal 1996 265.421 Exemplare

Hotlines

Firma	Telefon	Zeiten	Internet
Acclaim	02 11-5 23 32 22	24 Stunden am Tag	http://www.acclaimnation.com
Activision	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.activision.com
Art Department	02 34-9 32 05 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
Ascaron	0 52 41-96 69 33	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}	http://www.ascaron.com
Attic	0 74 31-5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}	-
Blue Byte	02 08-4 50 88 88	Mo-Do 15^{00}-19^{00}, Fr 15^{00}-19^{00}	http://www.bluebyte.de
BMG Interactive	01 80-530 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}	http://www.bmginteractive.de
Bomico	0 61 07-94 51 45	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.bomico.de
Capstone	0 40-39 11 13	Mo-Do 15^{00}-18^{00}	-
Disney Interactive	0 69-66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.disney.com
Eidos Interactive	01 80-5 22 31 24	Mo-Fr 11^{30}-18^{30}, Sa-So 14^{00}-16^{00}	http://www.eidos.de
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo-Fr 10^{00}-12^{00}, 14^{00}-17^{00}	http://www.ea.com
Funsoft	0 21 31-96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Greenwood Entertainment	02 34-9 32 05 55	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.funsoft-online.com
Ikarion Software	02 41-470 15 20	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.ikarion.com
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.infogrames.com
Interactive Magic	01 80-5 22 11 26	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}, Sa-So 14^{00}-16^{00}	http://www.imagicgames.de
Konami	02 21-61 2352	Mo-Fr 17^{00}-20^{00}	http://www.konami.com
Max Design	00 43-3 68 72 41 47	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	-
MicroProse	0 52 41-9 4 64 80	Mo, Mi 14^{00}-17^{00}	http://www.microprose.com
Mindscape	02 08-89 92 41 24	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.mindscape.com
Naviga	0 89-324 66 222	Mo-Fr 13^{00}-18^{00}	-
NEO	00 43-16 07 40 80	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.info.co.at/neo
Nintendo	01 30-58 06	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}	http://www.nintendo.com
Philips Media	0 61 07-94 51 45	Mi, Fr 15^{00}-18^{00}	http://www.philipsmedia.com
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.psygnosis.com
Ravensburger Interactive	07 51-86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}	http://www.ravensburger.de
Sega	0 40-2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}	http://www.sega.com
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}	http://www.sierra.com
Soft Enterprises	0 66 92-46 42	Di, Do 18^{00}-20^{00}	-
Software 2000	0 52 41-98 60 10	Mo-Fr 11^{00}-13^{00}, 14^{00}-18^{00}	http://www.software2000.de
Starbyte Software	02 34-68 04 94	Mo 16^{00}-18^{00}	-
Ubi Soft	02 11-3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-18^{00}	http://www.ubisoft.com
Viacom New Media	01 30-82 01 15	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}	http://www.viacomnewmedia.com
Virgin	0 40-39 11 13	Mo-Do 14^{00}-18^{00}	http://www.vie.com
Warner Interactive	0 40-27 85 53 06	Di, Mi, Do 15^{00}-18^{00}	-

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch oder Bugfix, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Meistens findet man hier das gewünschte File.

COMING SOON

4-4-2	Virgin	Sportspiel	Juli 97
688 Hunter Killer	Origin	U-Boot-Simulation	Juni 97
Abenteuer auf der LEGO-Insel	SSI	Adventure	September 97
Actua Golf	Gremlin Interactive	Sportspiel	2. Quartal 97
Actua Tennis	Gremlin Interactive	Sportspiel	2. Quartal 97
AD&D: Descent to Undermountain	Interplay	Action-Rollenspiel	August 97
AD&D: Dragon Dice	Interplay	Rollenspiel	3. Quartal 97
Adidas Power Soccer	Psygnosis	Sportspiel	2. Quartal 97
Agent Armstrong	King of the Jungle	3D-Action	September 97
Agents of Justice	MicroProse	Strategie	3. Quartal 97
Al Capone	Magic Bytes	Strategie/WiSim	3. Quartal 97
Alexander der Große	Interactive Magic	Strategie	Mai 97
Anstoß 2	**Ascaron**	**Wirtschaftssimulation**	**Juli 97**
Armored Fist 2.0	Novalogic	Panzer-Simulation	August 97
Atlantis	Cryo	Adventure	Juni 97
Baphomet's Fluch 2	Revolution Software	Adventure	3. Quartal 97
Battletech: MechCommander	Broderbund	Action	3. Quartal 97
Betrayal In Antara	Sierra	Rollenspiel/Strategie	Juni 97
Birthright	Sierra	Rollenspiel	Juni 97
Blade Runner	Virgin/Westwood Studios	Adventure	3. Quartal 97
Blast Chamber	Activision	Arcade Action	Juli 97
Blood	3D-Realms	3D-Action	2. Quartal 97
Bomberman	Acclaim	Arcade Action	Juni 97
British Open	Looking Glass	Sport/Golf	2. Quartal 97
Bug! Too	Sega	Jump&Run	Mai 97
Carmageddon	SCI	Rennspiel	Juni 97
Citizens	Cranberry Source	Strategie/WiSim	2. Quartal 97
Civilization 3	MicroProse	Strategie	4. Quartal 97
Colony Wars	Psygnosis	SciFi-Action	3. Quartal 97
Command & Conquer 3: Tiberium Sun	**Virgin/Westwood Studios**	**Echtzeit-Strategie**	**1. Quartal 98**
Condemned	Acclaim/Probe	Flugsimulation	4. Quartal 97
Conquest Earth	**Eidos Interactive**	**Echtzeit-Strategie**	**Juli 97**
Constructor	**Acclaim**	**Strategie**	**August 97**
Curse of Monkey Island (MI 3)	**LucasArts**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Dark Colony	Gametek	Echtzeit-Strategie	Juni 97
Dark Earth	Mindscape	Action-Adventure	2. Quartal 97
Dark Reign	**Activision**	**Echtzeit-Strategie**	**August 97**
Deadlock 2	Accolade	Strategie	4. Quartal 97
Demon Driver	Philips Media/Haiku Studios	Rennspiel	3. Quartal 97
Demonworld	Ikarion	Strategie	Juli 97
Dominion	**7th Level**	**Echtzeit-Strategie**	**Juni 97**
Dungeon Keeper	**Bullfrog**	**Action/Strategie**	**Juli 97**
European Air War	MicroProse	Flugsimulation	2. Quartal 97
Evidence	BMG Interactive	Adventure	Juni 97
Extreme Assault	**Blue Byte**	**Action-Flugsimulation**	**Mai 97**
F1 Manager Professional	Software 2000	Wirtschaftssimulation	Juli 97
Falcon 4.0	**MicroProse**	**Flugsimulation**	**2. Quartal 97**
FIFA Soccer Manager	EA Sports	Wirtschaftssimulation	Juni 97
Fireball A440 (= The Race)	GT Interactive/Terratools	Rennspiel	1. Quartal 97
Flight Unlimited 2	Looking Glass	Flugsimulation	August 97
Floyd	**Adventure Soft**	**Adventure**	**August 97**
Flughafen-Manager	21st Century	Wirtschaftssimulation	2. Quartal 97
Formel 1	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**Mai 97**
Formel 1 (3DFX)	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**Mai 97**
Formel 1 (Direct 3D)	**Psygnosis**	**Rennspiel**	**Mai 97**
Formula Karts	Sega	Rennspiel	Juni 97
G.U.R.P.S.: Fallout	Interplay	Rollenspiel	2. Quartal 97
G-Police	Psygnosis	Action	3. Quartal 97
Grand Prix Legends	Sierra/Papyrus	Rennsimulation	4. Quartal 97
Great Courts 3	**Blue Byte**	**Sportspiel**	**3. Quartal 97**
Hardcore 4x4	Gremlin Interactive	Rennspiel	Juli 97
Hardwar	Gremlin Interactive	Flugsimulation	Mai 97
Hattrick! Wins	**Ikarion**	**Wirtschaftssimulation**	**Juli 97**
Heart Of Darkness	Virgin/Amazing Studios	Jump&Run	2. Quartal 97
Hexen 2	Raven Software	3D-Action	August 97
iF22 ASF	Interactive Magic	Flugsimulation	3. Quartal 97
iM1A2 Abrams	InteractiveMagic	Panzer-Simulation	Mai 97
Imperialism	SSI	Strategie/WiSim	September 97
Independence Day	Fox Interactive	Action	Juni 97
Interstate 76	**Activision**	**3D-Action**	**Mai 97**
Into the Shadows	GT Interactive	3D-Action/Rollenspiel	3. Quartal 97
In the Void	Playmates Interactive	Adventure	Juni 97
Island of Dr. Moreau	Psygnosis	Action-Adventure	3. Quartal 97
Jedi Knight	**LucasArts**	**3D-Action**	**3. Quartal 97**
King's Quest 8: The Mask of Eternity	**Sierra**	**Adventure**	**2. Quartal 97**
Lands of Lore 2: Götterdämmerung	**Virgin/Westwood Studios**	**Rollenspiel**	**September 97**

„Nicht ohne unsere Leser" - so lautet das Credo der PC Games-Redaktion. Wir wissen aus Ihren Zuschriften, daß unser „Coming Soon" für viele zu einer liebgewonnenen Rubrik avanciert ist. Dennoch sind wir natürlich für alle Vorschläge offen, wie wir diese monatlich aktualisierte Aufstellung aller wichtigen PC-Titel der kommenden Monate noch übersichtlicher und informativer gestalten können. Die Adresse finden Sie wie immer im Impressum jeder PC Games-Ausgabe.

Game It! PRÄSENTIERT GAME HITS

League of Pain	Psygnosis	Arcade Action	4. Quartal 97
Little Big Adventure 2	**Adeline**	**Geschicklichkeit**	**Juli 97**
Mech Commander	MicroProse	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
MicroMachines 3	Codemasters	Rennspiel	3. Quartal 97
Millennium Four: The Right	5D Games	3D Action	Oktober 97
MotoRacer	**Electronic Arts**	**Rennspiel**	**Mai 97**
Myst 2: Riven	Broderbund	Adventure	September 97
NHL Breakaway Hockey	Acclaim	Sportspiel	August 97
Outpost 2	Sierra	Strategie	August 97
Outrage	Broderbund	Action	Oktober 97
Pacific General	SSI	Strategie	September 97
Pandemonium	**Crystal Dynamics**	**Jump&Run**	**Mai 97**
Panzer '97	**SSI**	**Strategie**	**November 97**
Pax Imperia 2	THQ	Strategie	2. Quartal 97
PerfectWeapon	Electronic Arts	Action-Adventure	Juni 97
Pete Sampras Extreme Tennis	Codemasters	Sportspiel	3. Quartal 97
Populous 3	**Electronic Arts**	**Strategie**	**4. Quartal 97**
Q.A.D.	Philips Media/Cranberry Source	3D-Action	3. Quartal 97
Quest For Glory 5: Dragonfire	Sierra	Adventure	3. Quartal 97
Rayman 2	Ubi-Soft	Jump&Run	2. Quartal 97
Rebellion	**LucasArts**	**Strategie**	**August 97**
Red Baron 2	**Sierra**	**Flugsimulation**	**Mai 97**
Redneck Rampage	Acclaim/Interplay	3D-Action	Juni 97
Re-Loaded	Gremlin Interactive	Arcade Action	Mai 97
Resident Evil	Virgin	3D-Actionadventure	2. Quartal 97
Return to Krondor	7th Level	Rollenspiel	3. Quartal 97
Riverworld	Cryo	Adventure	3. Quartal 97
Sandwarriors	Gremlin Interactive	SciFi-Action	Mai 97
SeaWars	Sierra	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Sensible World of Soccer 2000	GT Interactive	Fußballspiel	2. Quartal 97
Siege (Arbeitstitel)	Konami	Echtzeit-Strategie	September 97
Sierra Pro Pilot	Sierra	Flugsimulation	Juni 97
Simon the Sorcerer 3	**Adventure Soft**	**Adventure**	**1. Quartal 98**
Soviet Strike	Electronic Arts	Flugsimulation	2. Quartal 97
Speedster	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Stadt der Verfluchten Seelen	Sierra	Adventure	Mai 97
Star Trek: Generations	**MicroProse**	**Adventure**	**Mai 97**
Star Trek: Return to Vulcan	**Interplay**	**Adventure**	**4. Quartal 97**
Star Trek: Starfleet Academy	**Interplay**	**SciFi-Action**	**Juli 97**
StarCraft	**Blizzard**	**Echtzeit-Strategie**	**3. Quartal 97**
Stratosphere	Acclaim	Strategie	August 97
Strike Force	Sierra	Flugsimulation	2. Quartal 97
Swing	Software 2000	Geschicklichkeit	Juni 97
Terracide	Eidos Interactive	SciFi-Action	Mai 97
Test Drive Off-Road	Accolade	Rennspiel	Mai 97
The Dark Project	Looking Glass	Rollenspiel	November 97
The Elder Scrolls: Redguard	Bethesda Softworks	Rollenspiel	November 97
The Fallen	Psygnosis	Adventure	2. Quartal 97
The Last Express	Broderbund	Adventure	Mai 97
The Streets of SimCity	Maxis	Strategie	2. Quartal 97
The X-Files	Fox Interactive	Adventure	September 97
Tigershark	GT Interactive	3D-Action	Mai 97
Titanic	**Bomico**	**Adventure**	**September 97**
Tomb Raider 2	CORE Design	3D-Action	November 97
Turok 1.5	Acclaim	Action	4. Quartal 97
UEFA Champions League 1996/97	**Philips Media**	**Sportspiel**	**Mai 97**
Ultima 9	**Origin**	**Rollenspiel**	**3. Quartal 97**
Ultima Online	**Origin**	**Rollenspiel**	**2. Quartal 97**
Vette	MicroProse	Rennspiel	2. Quartal 97
Virtual On	Sega	Arcade Action	Juni 97
Voodoo Kid	Infogrames	Adventure	Juli 97
WarInc.	Interactive Magic	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
Warbreeds	Broderbund	Strategie	3. Quartal 97
WarCraft-Adventure	**Blizzard**	**Adventure**	**3. Quartal 97**
Warlords 3	Broderbund	Strategie	Juli 97
Waterworld	Acclaim	Echtzeit-Strategie	3. Quartal 97
WipEout 2097	Psygnosis	Rennspiel	Mai 97
Woodruff 2	Sierra/Coktel Vision	Adventure	2. Quartal 97
World Club Football	Ubi-Soft	Fußballspiel	3. Quartal 97
World Wide Soccer	Sega	Sportspiel	Mai 97
X-Car	Virgin/Bethesda Softworks	Rennspiel	Juni 97
X-COM: The Apocalypse	**MicroProse**	**Strategie/Action**	**2. Quartal 97**
X-Wing vs. TIE Fighter	**LucasArts**	**Action**	**Juni 97**
Yoda Stories	LucasArts	Geschicklichkeit	Mai 97
You don't know Jack	BMG Interactive	Quiz	4. Quartal 97
Zombieville	Psygnosis	Adventure	3. Quartal 97

UEFA Champions League

Gekickt eingeschädelt

UEFA Champions League stößt auf Anhieb in die Referenzklasse vor. Eine neue 3D-Engine, clevere Computergegner und die starke Champions League-Lizenz lassen den Thron von Fußballkönig FIFA 97 mächtig wackeln. Endlich gibt es neben toller Spielbarkeit einen vernünftigen Liga-Modus und Fotos unserer Fußballhelden.



Auch wer kein Fan von Borussia Dortmund ist, muß den schwarz-gelben Mannen um Ottmar Hitzfeld einfach die Daumen in der Champions League drücken. Ob die Borussen den Pokal holen oder nicht, wird sich erst noch zeigen. Sie haben auf jeden Fall schon vorher die Chance, die begehrte Trophäe nach Deutschland zu holen, denn Krisalis bastelte mit UEFA Champions League an einer ausgefeilten Simulation dieses europäischen Wettbewerbs und rüttelt damit kräftig am Spitzenplatz des bislang wenig angefochtenen FIFA 97. Dabei setzen die Engländer unter anderem auf die Tugenden der kanadischen FIFA-Designer und verbinden das Ergebnis mit der UEFA-Lizenz, die eine ganze Reihe Vorteile gegenüber dem EA-Sports-Konkurrenten hat. Zwar war die Entwicklung von UEFA Champions League nicht immer einfach, da die UEFA ihre Lizenz wie einen Augapfel hütet und bei jeder Kleinigkeit Mitspracherecht hatte. Was für die Programmierer lästig war, entpuppt sich für den Spieler als Vorteil: Da jedes Bild, jedes Logo und sogar die Spielgrafik von der UEFA quasi vorgeschrieben wurden, ist UEFA Champions League deutlich authentischer als FIFA 97. Sogar das Design



Freistöße so nahe an der Strafraumgrenze sind extrem gefährlich, da Sie die Bälle anschneiden und so ins Tor zirkeln dürfen.

der einzelnen Stadien wie das des AC Milan oder das Westfalenstadion in Dortmund sind für Fußballfans sofort zu erkennen. Auch die Bandenwerbung stimmt bis auf den letzten Schriftzug mit der Realität überein, was der gesamten Atmosphäre enorm zuträglich ist.

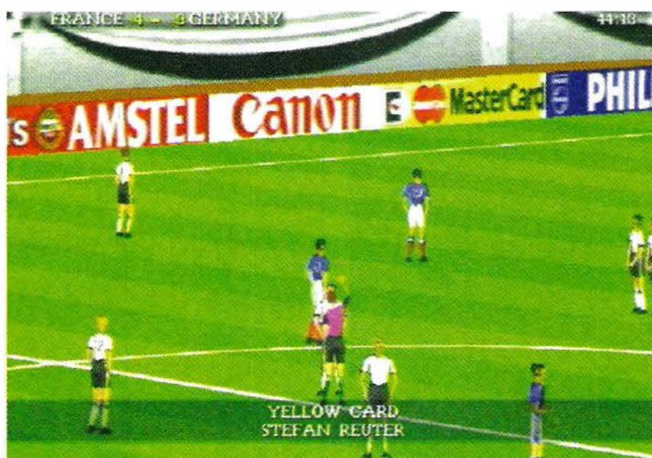
Erst Europa, dann der Rest der Welt

Bevor Sie das erste Spiel starten, ist ein Blick ins Optionsmenü fällig, um Kleinigkeiten wie die Gutmütigkeit des Schiedsrichters bei Fouls oder die Komplexität der Grafik einzustellen. Entscheidend für Ihren Erfolg im Turnier kann auch die Einstellung des Effets nach einem Schuß sein. UEFA Champions League bietet hier gleich drei Möglichkeiten an, die von ausschließlich geraden Schüssen bis zu extrem angeschnitten Bällen reichen, mit denen sich so mancher Torhüter oder die gesamte gegnerische Abwehr locker austricksen lassen. Im Optionsmenü läßt sich auch schon mal vorab der Lieblings-Kamerawinkel fürs Spiel festlegen, wobei Sie das auch nachträglich ändern dürfen. Sind alle Einstellungen getroffen, wählen Sie zwischen drei Spielmodi. Um sich an die Steuerung von UEFA Champions League zu gewöhnen, empfiehlt sich dem Nachwuchs-Möller ein Einzelmatch gegen eines der anderen Teams, die in der Champions League mitspielen, oder gegen eine der vielen Nationalmannschaften aus der ganzen Welt. Die Wahl ist denkbar einfach: Ein Klick auf die Europakarte, und Sie sehen die Kontrahenten aus der Champions League, die Weltkarte eröffnet logischerweise ein Menü für die Nationalteams. Mit wenigen Mausklicks ist somit das erste Match gewählt, und Sie dürfen



Trotz des verzweifelten Hechtsprungs des Torhüters kann Rapid Wien diesen Freistoß verwandeln.

sich Gedanken über die Art der Steuerung machen. Mit einem digitalen Gamepad geht das natürlich am besten, wobei sich auch das Keyboard als durchaus taugliche Alternative erweist. Maximal vier Spieler dürfen gleichzeitig um das Leder rangeln, wobei zwei Joysticks und zwei Tastaturbelegungen zur Verfügung stehen. Ob Sie zu viert gegen den Computer oder zu dritt gegen einen menschlichen Kostadinov-Verschnitt kicken wollen, bleibt Ihnen überlassen. Die nächste Hürde vor dem Anpfiff ist der Bildschirm mit der taktischen Aufstellung. Hier sehen Sie sehr übersichtlich Ihren Mannschaftskader aufgelistet und editieren diesen bequem mit der Maus. Ein Klick auf einen Spieler zaubert ein neues Fenster auf den Monitor, in dem Sie die Stärken und Schwächen des Spieler aufgelistet sehen. Diese Werte wurden von einer unabhängigen Agentur in Zusammenarbeit mit der UEFA zusammengestellt und entsprechen eigentlich immer der Realität. Im Gegensatz zu vielen anderen Fußballspielen sollten Sie diesen Werten größte Aufmerksamkeit widmen,



Wie schnell der aufmerksame Schiedsrichter mit roten oder gelben Karten zur Hand ist, läßt sich vor dem Spiel in drei Stufen einstellen.

Taktik

Das wichtigste an Sportspielen ist die Künstliche Intelligenz der computergesteuerten Mitspieler. Viele Hersteller verwenden einfache Schemata, auf denen das Verhalten der Spieler beruht. Wenn diese aber flexibel auf Ihre und gegnerische Aktionen reagieren sollen, wird die Sache wesentlich komplizierter. Krisolis benutzt dafür neben der eigentlichen KI das sogenannte Tocti-Grid-System, bei dem Sie Ihre Spieler auf einem Gitterfeld plazieren. Sie können sich dann darauf verlassen, daß der betreffende Ballortist dort auch solange auf den Ball wartet, bis er entweder in der Abwehr aushelfen oder einen Paß erlaufen muß bzw. von Ihnen übernommen wird. Das ermöglicht das Austüfteln neuer Spielzüge, die allerdings spätestens dann überdacht werden müssen, wenn der Gegner Ihnen auf die Schliche gekommen ist und beispielsweise Ihrem Stürmer konsequente Manndeckung verordnet. Das Spiel läßt sich jederzeit unterbrechen, um bis zu drei Auswechslungen vorzunehmen. Damit sollte mit ein wenig Übung auch der härteste Gegner zu schlagen sein.



Je nach Rechnerleistung wird auf den Anzeigetafeln das aktuelle Spielgeschehen eingeblendet. Sollte das Spiel auf Ihrem Rechner ruckeln, hilft das Runterschalten der Detaildichte oder der flotte VGA-Modus.



Spannende Torszenen sind bei UEFA Champions League an der Tagesordnung. Erfreulicherweise agieren die Torhüter sehr geschickt. (3DFX)



Der zuschaltbare Radarschirm hilft, die Übersicht zu bewahren, wenn Sie eine nahe Kameraeinstellung gewählt haben. (3DFX)

denn deren Auswirkungen im Spiel sind enorm. UEFA Champions League bietet eine ganze Reihe bekannter Aufstellungen wie 3-3-4 oder 2-3-5, die Sie aber nach Lust und Laune umstellen dürfen. Nach einem weiteren Klick sehen Sie die Aufstellung des Gegners und können so ganz einfach auf die Tricks des gegnerischen Trainers reagieren. Enorm hilfreich ist das mit einem Gitternetz überzogene Spielfeld, auf dem Sie die einzelnen Kicker nochmals nach Ihrem Gusto umgruppieren dürfen, um die Mannschaft auf Ihre persönliche Spielweise abzustimmen. So viele Freiheiten boten bislang nur Fußball-Manager, was die Komplexität erheblich erhöht. Steht die Wunschelf samt Auswechselspielern endlich fest, dürfen Sie auf den Platz.

3D-Grafik für alle

Die Kicker sind aus Polygonen aufgebaut und mit Texturen verziert; Gouraud-Shading sorgt für weiche Ecken und Kanten. Die Bewegungen der Männchen sind dank Motion Capturing relativ flüssig und weich, die Aktionen wirken sehr realistisch. Angefangen vom Hackentrick über Dribblings bis hin zu Flugkopfbällen und Fallrückziehern haben die Pixel-Mannen das gesamte Repertoire gestandener Rasentreter intus. Die Kameraperspektiven zeigen das Geschehen wahlweise seitlich oder von vorne, wobei auch eine Sicht aus der Vogelperspektive möglich ist, welche die Kicker aber zu Ameisen degradiert. Sehr angenehm ist die Option, den Blickwinkel stufenlos zu verändern und das Geschehen aus einer überhöhten seitlichen Sicht zu zeigen, was sich beim Test als am angenehmsten erwies. Die Auflösung läßt sich je nach Rechner von VGA über 640x400 Pixel bis hin zu 640x480 Bildpunkten variieren und unterstützt außerdem die speziellen Fähigkeiten der Matrox Mystique und des 3DFX-Chips. Gerade durch die gefilterten Texturen der 3DFX-Version wirkt die Grafik noch einen Zacken schöner und flüssiger als ohne 3D-Be-



In diesem Menü planen Sie die Mannschaftsaufstellung und können sogar die Position jedes einzelnen Spielers bestimmen.

Der Vergleich

Nicht riesig, sondern fein sind die Unterschiede zwischen dem Altmeister FIFA 97 und dem Herausforderer UEFA Champions League. Damit Sie sich einen Überblick verschaffen können, haben wir die wichtigsten Features einander gegenübergestellt. So können Sie selbst entscheiden, welches der beiden Spiele für Sie das richtige ist.

Features	FIFA 97	UEFA Champions League
Multiplayer	8 an einem PC	4 an einem PC
Gravis Grip	ja	nein
Netzwerk	ja	nein
max. Buttons	6	2
Grafik	640x480	320x200 - 640x480
3D-Support	-	Matrox Mystique, 3DFX
Teams	257	64
Team-Editor	nein	ja
Spielkommentar	ja	nein



Viele Details wie die originalgetreue Bandenwerbung und die realistischen Bewegungen erfreuen das Fußballerherz.

Statement



FIFA oder UEFA? Die Frage ist nicht leicht zu beantworten, da beide Spiele sehr ähnlich sind, im Detail aber feine Unterschiede aufweisen. UEFA Champions League ist zweifellos schöner designt und dank der UEFA-Mitwirkung authentischer. FIFA besitzt dagegen die schönere Spielgrafik, was wiederum UEFA Champions League dank der 3DFX-Unterstützung wettmacht. Ob der Spielkommentar ein Pluspunkt von FIFA 97 ist oder nicht, muß ohnehin jeder selbst entscheiden. Gravierender sind da die Unterschiede bei Steuerung und Künstlicher Intelligenz. Einsteiger kommen sicher mit UEFA Champions League schneller klar und freuen sich darüber, daß der Computer ihnen viele Manöver abnimmt. Profis stoßen dagegen schnell an die Grenzen und wünschen sich, selbst darüber zu entscheiden, wann ein Fallrückzieher sinnvoll ist und wann nicht. Oft kann man bei UEFA Champions League nämlich den Gegner nicht vernünftig attackieren, weil der Computer sich vorschnell einmischt. Das Laufverhalten der Mitspieler und deren individuelle Stärken sind erstklassig, was dem Krisalis-Produkt mehr Tiefgang verleiht. Auch die Leistungen der Torhüter schlagen den EA-Sports-Konkurrenten. Unterm Strich bleibt ein gerechtes Unentschieden, da beide Simulationen ihre Stärken und Schwächen haben.

schleuniger. Dann stimmt sogar der Schattenwurf mit dem aktuellen Standpunkt der Sonne überein, was aber erst bei längeren Spielen auffällt.

Paß, Schuß, Tor

Gleich nach dem Anpfiff fällt dem Fußball-Experten das Fehlen eines Spielkommentars auf. Hier plappert kein abgehalfterter Ex-Trainer mit einem gestandenen Fernseh-Reporter um die Wette. Positiv stimmt die Geräuschkulisse des gutgefüllten Stadions, wenn die Fans ihre Schlachtengesänge anstimmen oder nach einem knapp verfehlten Torschuß entsetzt aufstöhnen. Spielerisch fällt auf, daß UEFA Champions League über eine durchaus eigene Art der Spielersteuerung verfügt. Mit nur zwei Knöpfen wird gepaßt, geschossen und der Gegner attackiert. Pässe werden je nach Dauer des Tastendrucks kürzer oder weiter geschlagen, gleiches gilt für die Schüsse. Gut gelungen ist die Intelligenz der Mitspieler, die einem Paß auch mal nach- oder entgegenlaufen, falls Sie nicht gut genug gezielt haben. Dadurch läßt sich die gegnerische Abwehr schön mit einem Paß in den freien Raum austricksen, wobei ein zuschaltbarer Radarschirm hilft, die Übersicht zu bewahren. Feinheiten wie Dribblings oder Hackentricks zaubern Ihre Spieler übrigens automatisch mit Hilfe des Computers auf den Rasen, was manchmal unerwünscht sein kann.

Während des Spiels fällt sehr stark die Gewichtung der einzelnen Spieler auf. Einen Alleingang mit Andy Möller dürfen Sie getrost abhaken, dafür ist der Junge bei Freistößen vor dem Tor eine Wucht, da er die Bälle extrem gefährlich anschneiden kann. Leider läßt sich nicht auswählen, welcher Ihrer Mannen Freistöße oder Ecken tritt.

Liga oder Pokalspiel?

Neben den Einzelspielen haben vor allem die Matches in der Liga oder um den UEFA-Cup ihren Reiz, da Sie hier auch mal ein Spiel versieben dürfen, ohne gleich die Chance auf den Sieg zu verlieren. Die Liga umfaßt wahlweise 4, 8, 16 oder 32 Teams und läßt sich per Zufallsgenerator oder nach Ihrem Gutdünken zusammenstellen, wenn Sie beispielsweise die aktuelle Champions League nachspielen wollen. Natürlich läßt sich der Spielstand nach jedem Match speichern, so daß Sie auch ein wenig schummeln dürfen, falls ein Spiel nicht nach Ihrem Geschmack ausging. Zusätzlich steht ein guter Editor zur Verfügung, mit dem Sie neue Spieler und Teams kreieren dürfen.

Florian Stangl ■



Aus dieser Perspektive ist gut zu erkennen, daß sich die Designer viel Mühe bei der Nachbildung der Stadien gegeben haben. (3DFX)

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	0
DOS	Netzwerk	0
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	●
AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
3DFX, Matrox Mystique

RANKING

Fußballspiel

Grafik	87%
Sound	84%
Handling	88%
Spielspaß	88%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Krisalis
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai '97

Alarmstufe Rot - Mission-CD: Gegenangriff

Feuerwerk!

So verlockend die Ankündigungen vieler Hersteller auch klingen - bis jetzt hat noch keiner ein Echtzeit-Strategiespiel geschaffen, das in der Gunst der Spieler nur annähernd so hoch stieg wie Command & Conquer. Kein Wunder also, daß die Westwood Studios ihre über 1,5 Millionen Kunden fleißig bei der Stange halten: Gerade einen Monat nach dem Relaunch von C&C 1 in der „Gold-Edition" steht jetzt schon die Zusatz-CD für Alarmstufe Rot in den Läden.

Westwoods Produktbeschreibung für das 35 Mark teure Zusatzpack klingt verlockend: 16 neue Missionen aus der Feder der Spieledesigner, mehrere neue Einheiten, ein original Alarmstufe Rot-Theme-Pack für Windows 95 und fast 100 neue Multiplayer-Karten. Als besonderer Bonus liegt darüber hinaus auch ein Mousepad im schmucken C&C-Design bei. Das heißt - nur, wenn man nicht gerade einer der Käufer der ersten Stunde war, die das Pech hatten, ein Exemplar der falsch verpackten Teilauflage ohne das versprochene Pad zu erwischen. Doch auch diese Kunden will Virgin nicht verprellen und liefert ihnen nach Eingang der Registrierkarte schnellstmöglich das begehrte Kleinod nach. Anscheinend war dem deutschen Vertriebspartner bis zum Verkaufsstart Ende März selbst nicht ganz klar, welche Features der „Gegenangriff" nun im einzelnen beinhalten wird. Von drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden war in einer Pressemitteilung die Rede - und davon, daß sich die Erztransporter von nun an selbst verteidigen könnten. Unser Test ergab, daß nur ein Teil dieser Vorhaben tatsächlich verwirklicht wurde. Die 16 Single-Player-Missionen, die sich fifty-fifty auf Alliierten- und Sowjet-Seite verteilen, präsentieren sich nach der Installation zunächst einmal als zusätzlicher Menüpunkt („Neue Einsätze") im Alarmstufe Rot-Hauptmenü. Wie von der ersten Mission-CD (zu C&C 1) bereits gewohnt, läßt sich jeder Auftrag wieder einzeln anwählen.

Die besten Missionen aller Zeiten

In Anbetracht des hohen Schwierigkeitsgrades, mit dem der „Ausnahmezustand" vor knapp einem Jahr aufwartete, machte diese Option auch durchaus Sinn: Wer partout nicht weiterkam, konnte einzelne Missionen einfach überspringen. Dank der eher gemäßigten Schwierigkeit im „Gegenangriff" wäre dies nun eigentlich nicht mehr notwendig gewesen. Wegen der fortlaufenden Story, die sich jeweils von der ersten bis zur achten Mission durchzieht, wird der Spieler ohnehin bestrebt sein, alle Aufträge schön brav der Reihe nach zu erledigen. Waren die mitgelieferten Aufträge bei Alarmstufe Rot schon bemerkenswert ausgetüftelt, so wird ihr Design durch die Qualität der neuen Missionen noch einmal übertroffen: Eine starke Basis zu errichten ist dabei oft nur ein Teilziel.



Die mobilen Tesla-Spulen (rechts oben im Bild) sind im Verband eine echte Bedrohung. Allerdings halten sie nur wenigen Treffern stand.

Killerameisen

Wer sich über das seltsame Punkt- und Strichmuster auf der letzten Seite der Anleitung wundert, sollte einfach einmal ein Marse-Alphabet zur Hand nehmen und alle versteckten Buchstaben aneinanderreihen. Der Satz „Halten Sie die linke SHIFT-Taste gedrückt und klicken Sie auf den linken Lautsprecher" (im Hauptmenü) verrät Ihnen den Zugang zu vier ultraharten Bonusmissionen. Unter dem Titel „Das Ding aus der Wüste" dürfen Sie dabei eine kleine Basis gegen wahre Horden von mutierten Killerameisen verteidigen.







Manchmal wird es zeitkritisch: Im Wettlauf mit der Uhr muß der Spieler eine stark angeschlagene Basis einige Minuten lang „halten".



Während die „bösen" Sowjets oft genug versuchen, Dörfer in Schutt und Asche zu legen, sind die Allierten stets um deren Schutz bemüht.

Meistens gilt es, andere Primärziele zu erfüllen, wie etwa das Abfangen eines feindlichen Atomwaffen-Konvois, das Schützen eines bedrohten Dorfes oder das Befreien eines V.I.P. aus den Fängen des Feindes. In manchen Fällen ist auch eine Stoppuhr Teil der Konstellation - beispielsweise dann, wenn eine angeschlagene Basis für eine bestimmte Zeitspanne „gehalten" werden muß. Von den modifizierten Einheiten, die Westwood versprochen hat, merkt man leider nicht viel: Lediglich eine fahrbare Tesla-Spule und ein schwerer Panzer (die sich beide mit Elektroblitzen ihrer Stahlhaut wehren) fallen aus dem Rahmen der Grundversion. Wer die Sowjet-Seite spielt, wird sich außerdem über einen neuen Einzelkämpfer namens Volkov freuen, der seiner kapitalistischen Kollegin Tanja aufgrund der starken Bewaffnung und Panzerung haushoch überlegen ist.

Eine total verrückte Truppe

Durch einen kleinen Trick in der Hintergrundstory werden weitere neue Einheiten zumindest „vorgetäuscht". Verursacher ist eine außer Kontrolle geratene Chronosphäre in einer der späteren Sowjet-Missionen, die manche Maschinen plötzlich verrückt spielen läßt: Beispielsweise verschießen V2-Raketenwerfer plötzlich Atomraketen, während Mammut-Panzer sich wie Flammenwerfer gebärden. Nach einer kurzen Umgewöhnungsphase kommt man aber auch damit relativ gut zurecht. Hinsichtlich der Spiel-KI ist alles beim alten geblieben. Vor allem das undurchsichtige Verhalten der Erztransporter, die jetzt scheinbar noch häufiger als früher ihre Warteschleifen um die Erzfabriken drehen, nervt nach wie vor. Die neue Fähigkeit der Transporter, sich selbständig zu verteidigen, war offensichtlich auch nur ein Gerücht. Genauso erging es auch den drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden, die im Spiel nirgendwo zu finden sind. Trotz dieser fehlenden Features läßt sich Gegenangriff alles in allem als echtes Sonderangebot bezeichnen. Neben dem eingangs erwähnten C&C-Mousepad und den rund hundert neuen Multiplayerkarten verdient vor allem der Soundtrack mit seinen acht neuen, genialen Musikstücken ein dickes Lob.

Thomas Borovskis ■



Die Mission im Inneren eines Gebäudes verlangt eine völlig andere Spielweise. Oft müssen Schalter umgelegt und Abwehranlagen ausgetrickst werden.

Statement



Das Werbefernsehen könnte es nicht besser formulieren: Für rund 35 Mark erfüllt sich der Besitzer von Alarmstufe Rot gleich drei Wünsche auf einmal: das Programm-Update auf Version 1.07, eine Reihe exzellent designter Missionen sowie jede Menge Zubehör. Zum Glück hat Westwood den Schwierigkeitsgrad nicht mehr ganz so hoch bemessen wie einst im „Ausnahmezustand", der wirklich nur den Profis vorbehalten war. Trotz kleinerer Schönheitsfehler, wie etwa dem seltsamen Verhalten der Erztransporter, das mir sogar in der Grundversion noch etwas plausibler vorkam, kann ich jedem C&C-Fan den Kauf der Mission-CD nur ausdrücklich ans Herz legen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	2
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 8MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
Double Speed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

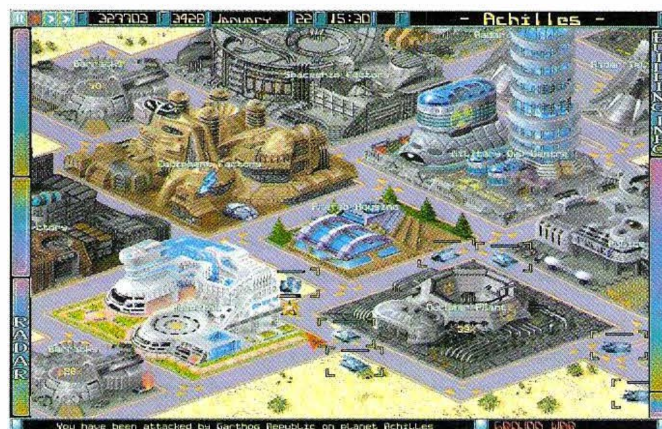
Mission-CD

Grafik	92%
Sound	94%
Handling	93%
Spielspaß	90%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	VIE/Westwood
Preis	ca. DM 34,95
Release	März '97

Imperium Galactica

Captain Future

Kolonie-Manager – das klingt nicht sehr viel spannender als "Droiden-Klempner auf Tatooine". Glücklicherweise befindet sich diese Kolonie in einem frisch erschlossenen Winkel des Universums, in dem vorzugsweise Aliens und Piraten zu Hause sind.



Ihre Kolonien, die zunächst in SimCity-Manier aufgebaut werden, sind später Schauplatz nervenaufreibender Schlachten in C&C-Echtzeit.

Ein üppiges Einheiten- und Gebäude-Sortiment, isometrische Planeten-Ansichten inklusive Tag- und Nacht-Zyklen, hochdramatische Weltraumkämpfe, Bodeneinsätze in C&C-Echtzeit und jede Menge Info-Screens – die intergalaktische Berufsberatung hatte nicht zuviel versprochen. Als frisch rekrutierter Lieutenant dürfen Sie jedoch erstmal nur Siedlungen ausbauen, Promis eskortieren und aufmüpfige Quälgeister verscheuchen. Der Haken: Wie jedes ernstzunehmende Imperium duldet auch das "Imperium Galactica" kein Versagen – wer ein Missionsziel nicht 100%ig erfüllt, wird vom Colonel achtkantig rausgeschmissen. In der Praxis bedeutet das: regelmäßig abspeichern, die nächste Katastrophe abwarten, den vorherigen Spielstand laden und alles richtig machen. Beispiel: Auf dem Planeten Centronome wird schon mal vorsorglich ein Krankenhaus gebaut, um eine Virus-Epidemie überhaupt in den Griff bekommen zu können. Jeder Aufstieg ist nicht nur mit einer schicken neuen Dienstbezeichnung, sondern auch mit zusätzlichen Kompetenzen verbunden; als "Captain" kontrollieren Sie die Produktion, als "Commander" untersteht Ihnen die Forschung, und als "Grand Admiral" kommt die Diplomatie hinzu – das Ganze läuft also wesentlich "kanalisierter" als etwa bei Master of Orion 2. Immerhin werden Sie regelmäßig mit kurzen Videosequenzen (inklusive kitschigen "We love you..."-Grüßen von der Familie) über beunruhigende Vorkommnisse informiert.



Auf der „Starmap" koordinieren Sie die Routen Ihrer Flotten.



Bei Weltraum-Gefechten genügt meist die zahlenmäßige Überlegenheit.

No future?

Unter dem beschwingten Motto "If Imperium Galactica seems a little too tough for you..." verteilt GT Interactive via Internet parallel zum US-Release frustmindernde Cheatcodes. Gescheiterte Existenzen seien beruhigt: Nach der Ernennung zum Commander passiert nicht mehr viel. Neue Waffensysteme und Raumschiffe, die zermürbende Eroberung gegnerischer Stützpunkte, ein zunehmend größeres Sternensystem – so sieht Ihre nicht sonderlich aufregende Zukunft aus. Elementarer Unterschied zu den meisten anderen Programmen gleichen Stils: der grundsätzliche Verzicht auf Runden, d. h. die Zeit schreitet je nach Einstellung munter voran. Der Tiefgang von M.A.X., Stars! oder Master of Orion 2 wird aber selbst in den höheren Levels nicht einmal ansatzweise erreicht. Das ist umso bedauerlicher, weil Imperium Galactica zu Beginn die Hoffnung auf ein Strategiespiel mit Privateer 2-Szenario nährt. Doch sobald "Story" und eindeutige Missionen fehlen, wird nur noch plan- und lustlos vor sich hinkolonisiert. Ebenso wie die KI hätte auch die ganz und gar nicht selbsterklärende Benutzeroberfläche einer Überarbeitung bedurft.

Petra Maueröder ■

Statement



Das fängt ja gut an: Bis zur Rangstufe Commander spielt sich Imperium Galactica recht kurzweilig und schürt die Motivation durch Story und Beförderungen. Nach dem Einlegen von CD-ROM 2 wird daraus aber ein ziemlich zäher Brei aus Master of Orion 2, M.A.X. und C&C, notdürftig zusammengehalten durch viele "Und was jetzt?"-Phasen. Tip der Redaktion: Spätestens jetzt M.A.X. kaufen und sich schon mal auf Rebellion freuen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	-
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2-100, 16 MB RAM
4xSpeed-CD-ROM, HD 65 MB

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
4xSpeed-CD-ROM, HD 65 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

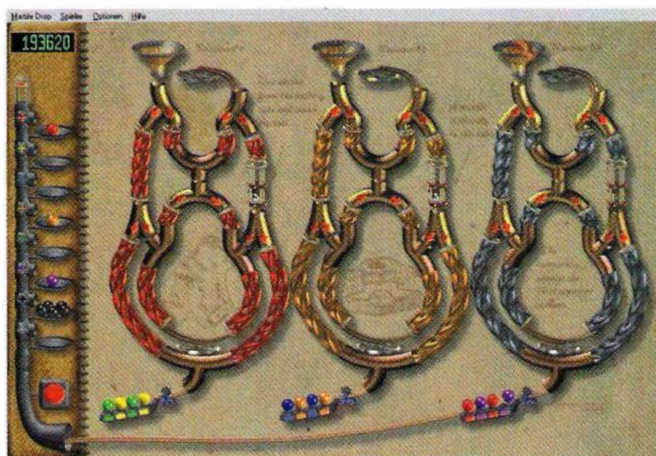
Grafik	70%
Sound	60%
Handling	65%
Spielspaß	56%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

Marble Drop

Volksgemurmel

Neues vom Denkspocht: Maxis hat sich 50 irre Metall-Konstruktionen einfallen lassen, bei denen farbige Stahlkugeln korrekt eingetrichtert werden müssen. Hört sich wie ein Kinderspiel an, dürfte aber selbst Geistes-Akrobaten mit Incredible Machine-Diplom an sich selbst (ver-)zweifeln lassen.



Auf der linken Bildschirmseite befindet sich Ihr „Kugel-Lager"; ein Klick auf eines der Pluszeichen läßt ein zusätzliches Exemplar herauskullern.

Zu einem zünftigen Marble Drop-Puzzle gehören ein bis vier Trichter, ein kunstvoll verschlungenes Schienensystem mit eingebauten Hinterhältigkeiten (es gibt über 30 verschiedene Accessoires) und mehrere Behälter mit farbig markierten Plätzen, wodurch die Reihenfolge der eintreffenden Kandidaten vorgegeben wird. Via Drag (man "zieht" die Kugel auf einen Trichter) & Drop (über der Öffnung fallen lassen) bringt man eine Kugel ins Spiel und darf anschließend zugucken, wie das Schicksal in Form des Bällchens seinen Lauf durch das Labyrinth nimmt. Die Gemeinsamkeit mit den meisten Zigaretten-, Kaugummi- und Getränke-Automaten: Es ist ganz und gar nicht gewährleistet, daß unten genau das herauskullert, wofür man oben "bezahlt" hat. Dafür sorgen schon all die Rampen, Klebstoff-"Fallen", Schalter, Weichen, Aufzüge und Schleudern, deren Funktionsweise sich am ehesten durch beherztes Ausprobieren herausfinden läßt. Elektrische Kontakte in den Bahnen sind beispielsweise die Ursache dafür, daß Weichen bei einem einzigen Durchgang drei-, viermal umgestellt werden – unmöglich, da noch den Überblick zu behalten.



Die Armbrust (unten) feuert die Kugel in einen der Auffangbehälter.



Nach einem gelösten Level dürfen Sie die „geretteten" Kugeln behalten.

Kugelsicheres Spielprinzip

Kommt eine Kugel auf einem falschen Platz zu liegen, zerbirst sie; gleiches gilt, wenn sie zweimal einen Bunsenbrenner durchläuft oder einen komplett belegten Behälter erreicht. Auch recht tückisch: Mixer, die z. B. aus einer gelben und einer blauen Kugel eine grüne kreieren. Für das Passieren von technischen Gimmicks werden Punkte gutgeschrieben. Wem die Kugeln einer bestimmten Farbe ausgehen, kann diese für 500 Punkte nachkaufen; "Kanonenfutter" in Form von grauen Kugeln ist bereits für 100 Punkte zu haben, während die universellen schwarzen Kugeln lockere 1.500 Punkte kosten. Und das bedeutet konkret: Wenn Sie einen blamablen Highscore-Eintrag verkraften können, führt Probieren oft schneller zum Erfolg als gründliches Studieren der zunehmend komplexer werdenden Gebilde. Die Reihenfolge, in der Sie die 50 Levels bearbeiten, bleibt selbstmurmelnd Ihnen überlassen. Zwiespältig die Eindrücke hinsichtlich der Präsentation des Kugelmuddels: hübsch gerenderte Apparaturen, Hintergründe im Leonardo da Vinci-Stil, dafür aber auch kaum Soundeffekte oder Musik. Außerdem unverständlich: Ein Editor für Eigenkreationen wird nicht mitgeliefert.

Petra Maueröder

Statement



Und täglich grüßt das Murmel-Tier? Schön wär's: Spätestens ab Level 25 werden selbst die hartnäckigsten Ausdauer-Grübler zur Schau'n-mer-mal-Methode übergehen – zu kompliziert die Kettenreaktionen, als daß man noch genau prognostizieren könnte, wo eine Kugel 20 Sekunden später aufkreuzen wird.
Miss Marble folgert daraus: Wenn's schon nach ein paar Stunden in Stumpfsinnigkeit ausartet, sind selbst humane 50 Mark falsch angelegt.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC
SVGA	ModemLink
DOS	Netzwerk
WIN 95	Internet
Cyrix	GeneralMidi
AMD	Audio

REQUIRED
486 DX2/66, 8MB RAM
2x-CD-ROM, HD 20 MB

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM,
2x-CD-ROM, HD 50 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Denkspiel

Grafik	60%
Sound	15%
Handling	75%
Spielspaß	62%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 50,-
Release	erhältlich

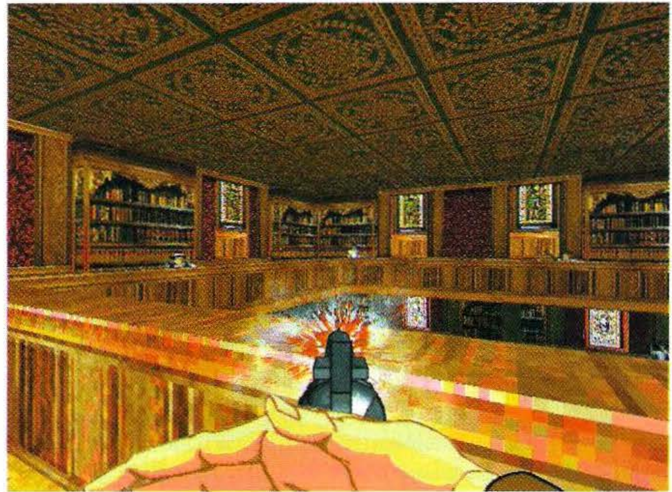
Outlaws

Ein Mann sieht rot

Der rechtschaffene Ex-Marshal James Anderson wird Opfer eines heimtückischen Verbrechens. In seiner Abwesenheit überfällt eine Gang sein Heim, tötet die Ehefrau und entführt die kleine Tochter. Der zweite Teil der Geschichte ist leicht zu erraten: Wütend bläst der Witwer den Staub aus seinem Dienstrevolver und rechnet gnadenlos ab. Obwohl diese Geschichte so alt ist wie Hollywood selbst, wird sie immer wieder gerne für mehr oder weniger spannende Actionstreifen herausgekramt. Was auf der Leinwand allerdings nur Profi-Raufbolden wie Charles Bronson vorbehalten ist, kann jetzt am PC von jedem nachgespielt werden.



Das stählerne Roß frißt sich quer durch das Amerika des 19. Jahrhunderts. Diese Erschließung kostet einigen Farmern ihren Grund und Boden.

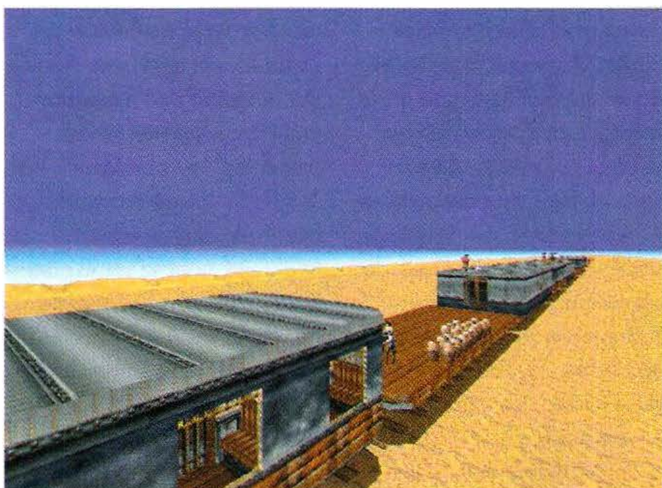


Um seine entführte Tochter wiederzufinden, wagt sich Marshal Anderson sogar bis in das Haus des Industriellen Bob Graham vor.

Wenn Dein Vater von einem Halunken niedergeschossen wurde, als Du gerade man elf warst, ist Dein Lebensweg im groben schon vorgezeichnet: Entweder Du landest selbst auf der schiefen Bahn, oder Du widmest Dein Leben dem Gesetzbuch. James Anderson hat sich für den steinigen, zweiten Weg entschieden und galt mit seiner unbändigen Wut auf alle Mörder und Posträuber jahrelang als der gefürchtetste US-Marshal im Bundesstaat. Als er sich nach vielen Dienstjahren endlich dazu durchrang, seinen Stern an den Nagel zu hängen und Farmer zu werden, ging ein lautes Aufatmen durch alle Gefängnistrakte nördlich des Rio Grande. Bis zu Bob Graham, einem schmierigen Geschäftsmann von der Ostküste, ist Andersons Ruf allerdings nicht vorgedrungen. Um widerspenstige Farmer, die ihr Land nicht an Grahams Eisenbahngesellschaft verkaufen wollen, gefügig zu machen, heuert der nämlich eine Bande von brutalen Erpressern an. Da Ex-Marshal Andersons Farm ebenfalls auf der geplanten Eisenbahnstrecke liegt, wird auch bei ihm ein bißchen „Überzeugungsarbeit" geleistet. Das Ergebnis: Als er eines Tages nach Hause kommt, liegt seine Frau regungslos am Boden, und seine Tochter ist spurlos verschwunden. Den Adrenalinpegel von einem Zeichentrick-Intro im Sergio-Leone-Stil hochgepeitscht, beginnt der Spieler die Suche nach dem entführten Mädchen.

Nicht ohne meine Tochter!

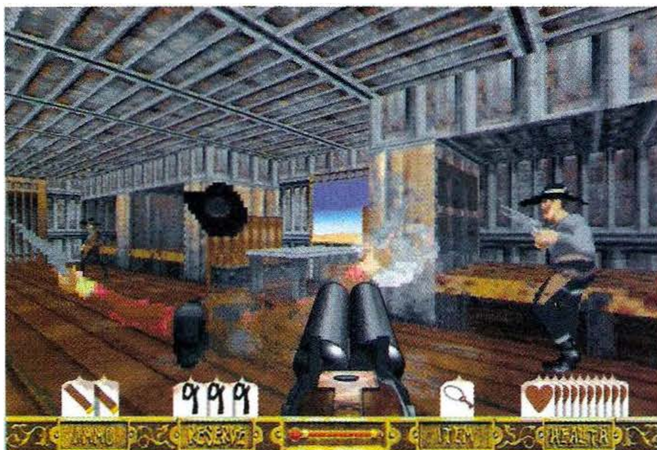
Im ersten von neun Leveln findet man sich gleich inmitten des Geschehens in einer typischen Westernstadt wieder. Auf den zweiten Blick ähnelt die Siedlung allerdings eher einer Geisterstadt. Keine Spur von dem regen Treiben, das man aus Tausenden von Western kennt - keine wartende Postkutsche und kein überfüllter Saloon. Dafür lauert hinter fast jeder Ecke ein einsamer Schurke, der den Marshal bereits im Visier hat und durch laute Zurufe auf sich aufmerksam macht. In dieser nahezu entvölkerten Umgebung wird also nicht lange überlegt, bevor der Abzug betätigt wird: In Outlaws trifft jede Bleikugel entweder einen Schurken oder zerplatzt an der Wand. Wie die meisten anderen 3D-Actionspiele wird Outlaws aus First-Person-Perspektive gesteuert. Mit den Cursortasten lenkt man den Helden - von dem lediglich die Waffenhand zu sehen ist - durch die virtuelle 3D-Welt. Um zusätzlich noch genau zielen zu können, sollte die zweite Hand permanent auf der Maus liegen. Nur so ist es möglich, jeden auftauchenden Gegner blitzschnell ins Visier zu nehmen. An Bewaffnung steht erwar-



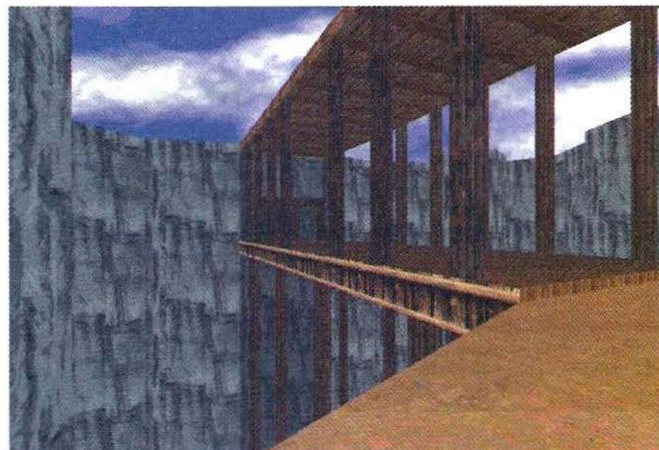
Die Jagd nach dem Mädchen Sarah zieht sich quer durch den Wilden Westen. Die Eisenbahn ist nicht nur Fortbewegungsmittel, sondern sogar Schauplatz.



Gut gerüstet: Zu seinem Revolver und der Winchester findet der Marshal drei verschiedene Schrotflinten, ein MG, viele Wurfmesser und Dynamit.



In einem fahrenden Zug konnte man bis jetzt in keinem anderen 3D-Actionspiel um sich schießen. Die Geräuschkulisse paßt hervorragend zum Level.



Die 3D-Engine fand in einer „Urversion" bereits in einem anderen Actionspiel von LucasArts Verwendung. Die höchste Auflösung ist 800x600 Pixel.

tungsgemäß so ziemlich alles zur Verfügung, was das 19. Jahrhundert hergibt. Zu dem .45er Revolver (anscheinend wußten die Entwickler nicht, daß es dieses Kaliber nur für moderne Automatikpistolen gibt) und dem Repetiergewehr kommen im Laufe des Spiels noch drei verschiedene Schrotflinten und ein Maschinengewehr hinzu. Wer alle Häuser und Wandnischen fleißig absucht, kann auch noch tonnenweise Dynamitstangen sowie einige Wurfmesser finden.

Einige Register ausgelassen

Wie sich bald herausstellt, gestaltet sich die Suche nach dem entführten Mädchen deutlich verzwickter als vermutet: Nachdem der Spieler die Holzbauten des ersten Levels von allen Revolverhelden gesäubert und auch dem Levelboss seinen Revolverlauf zwischen die Augen gehalten hat, geht die wilde Schießerei in einem fahrenden Zug weiter. Anschließend durchkämmt der Marshal einen riesigen Canyon und schließlich sogar ein stillgelegtes Bergwerk. Egal, was Anderson tut, immer erreicht er den jeweiligen Levelboss ein paar Minuten zu spät: Die spannende Jagd erstreckt sich auf diese Weise über neun verschiedene, teilweise gigantisch große Locations. Obwohl die 3D-Engine mit moderner SuperVGA-Auflösung (maximal 800x600 Bildpunkte) aufwarten kann, wurden bei der grafischen Darstellung lange nicht alle Register gezogen. Ganz stark wurde beispielsweise bei den Gangstern gespart, die statt durch echte 3D-Polygonfiguren „nur" durch animierte Sprites dargestellt werden, die dann ziemlich flach und grobkörnig in der Landschaft herumstehen. Bedeutend besser gefallen da schon die perspektivisch gezeichneten Westernstädte und Canyons. Dank der opulenten Verwendung von Texturen verstärken die vielen Bauwerke und Felsschluchten das Gefühl, sich tatsächlich auf einem Ausflug in den Wilden Westen zu befinden. Allerdings setzt auch diese Illusion einen sicheren Abstand zu den Objekten voraus: Steht man nämlich direkt vor einer Wand oder einem Möbel, so verschwimmt alles wieder zu einem groben Klötzchen-Mosaik.

Leveldesign



Ein herausragendes Merkmal von Outlaws ist die Vielfältigkeit seiner Spielszenarien. Während man sich in **Level 1** durch eine relativ unspektakuläre Westernsiedlung schießt, durchkämmt man gleich in **der zweiten Episode** einen fahrenden Zug mit vielen kleinen Abteilen. Das ständige Auf- und Abhüpfen des Bildschirms kann der Screenshot zwar leider nicht vermitteln; dafür kommt die gähnende Weite des Canyons aus **Level 4** und die Enge des Bergwerks aus **Level 6** auch auf einem stehenden Bild gut rüber. Was diese grundverschiedenen Locations so interessant macht, ist die angepaßte Spielweise, die jeder neue Level dem Benutzer abverlangt. Während im Canyon ein Tomb Raider-ähnliches Spielgefühl mit viel Akrobatik entsteht, wird im Zug vor allem geballert.



Absolut genial: das Leveldesign

Unterschiedliche Konzepte treffen sich nicht nur bei der Grafik (Sprites vs. Polygone), sondern auch im grundsätzlichen Spieldesign. Auf der einen Seite glänzen die teilweise genial durchdachten Karten mit zahlreichen eingearbeiteten Rätseln und Geheimräumen. Auf der anderen Seite steht das träge Verhalten der Banditen, die in Entbehrung eines gehobenen KI-Quotienten selbst unter Frontalbeschuß felsenfest auf ihren Positionen verharren; Deckung" war hier wohl ein Fremdwort. Dafür kommt man beim Anblick der ausgedehnten Schluchten und Häuserfluchten schon manchmal ins Schwärmen. Viel Zeit für Wildwest-Romantik bleibt allerdings nicht: Während manche Levels nämlich an hektische Ballerspiele aus dem Hause American Laser Games erinnern, kommt in den Westernstädten das bekannte Feeling aus den id-Spielen auf. Die „Ducken"-Taste gehört hier zu den meistbenutzten Features. Eine völlig andere Vorgehens-

Performance

Der Verzicht auf dreidimensionale Gegner und aufwendige KI-Routinen hat auch sein Gutes: Auf einem Pentium 120 mit guter Grafikkarte läuft Outlaws in SVGA bereits relativ flüssig. Damit Sie Ihr System zuhause mit unseren Testrechnern vergleichen können, liefern wir zu ollen verwendeten PCs auch den entsprechenden Benchmark-Wert. Als Testprogramm verwendeten wir den „Shiny-Benchmork", den Sie auf der PC Games-CD Ausgabe 4/97 finden.



512x384



640x480



800x600

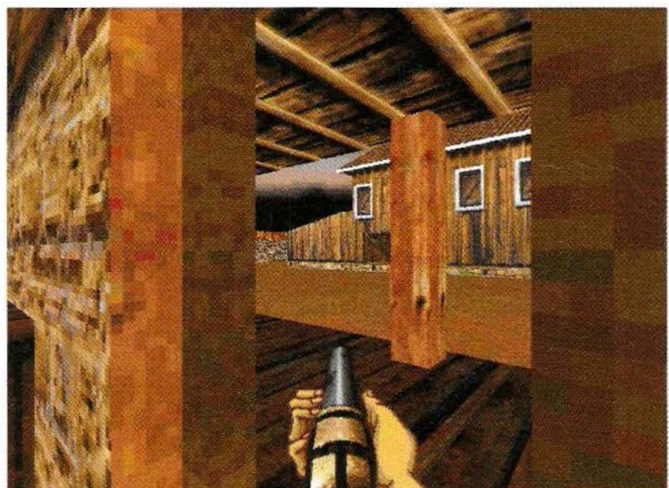
Rechner	Pentium 90 16 MB RAM SPEA V7 Mirage	AMD 166 16 MB RAM ELSA Winner 2000	Cyrix 166 16 MB RAM ELSA Winner 2000	Pentium 166 32 MB RAM ELSA Winner 1000
Shiny-Benchmark (DOS)	38	41	42	58
Shiny-Benchmork (Win95)	41	47	49	65
512x384	🟡	🟢	🟢	🟢
640x480	🔴	🟢	🟢	🟢
800x600	🔴	🟡	🟡	🟢

🔴 = Grafik sehr ruckelig; schlecht spielbar 🟡 = Grafik annehmbar; leichtes Ruckeln 🟢 = Grafik sehr flüssig; optimal spielbar

weise erfordern hingegen die Felsvorsprünge und -nischen aus Level 4, die dem Morshol fortgeschrittene Jump&Run-Künste abverlangen. Ins Extrem getrieben wurde der Geschicklichkeitsaspekt in Level 5, wo mehrere Schalter „umgeschossen" werden müssen - allerdings nicht aus dem Stand, sondern während eines Tauchgangs in einem reißenden, unterirdischen Strom. Abgesehen von solchen Patzern hat es Lucos Arts verstanden, das bisher wohl abwechslungsreichste Gameplay im gesamten Genre zu bieten.

Die KI: im unteren Schwierigkeitsgrad auffallend schlecht

Wegen der eher nüchternen Hintergrundstory ohne irgendwelche erfundenen Aliens oder Kampfroboter ist die Auswohl an Gegnertypen stark eingeschränkt. Eigentlich lassen sich hier nur Gewehrschützen und Banditen mit ein oder zwei Revolvern anführen - hinzu kommen die mächtigen Endgegner aus Bob Grahams Bande, die auf so klangvolle Namen wie „Dr. Deoth" oder „Bloodeye" hören. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad haben die Schurken unterschiedlich lange Reaktionszeiten, bis sie den Spieler bemerken. Außerdem verbessert sich in den beiden höheren Schwierigkeitsstufen noch deren Treffsicherheit, was Andersons Lebensenergie (dargestellt durch kleine Herzen am unteren Bildrand) schon beim ersten Streifschuß rapide sinken läßt. Für besonders Mutige, die den Schwierigkeitsgrad auf die höchste Stufe „Ugly" stellen, wird dann auch das Haushalten mit der Munition zu einem großen Problem: Mit steigendem Schwierigkeitsgrad lossen die besiegten Pistoleros immer weniger Munition zurück. Zum Glück findet man in den ausgedehnten Arealen neben der Munition auch zahlreiche Verbondskästen und Heiltränke, mit denen sich die angeschlagene Spielfigur wieder aufpäppeln läßt. Andere nützliche Items sind verschiedene Schlüssel, die teilweise meilenweit vom passenden Schloß entfernt liegen, sowie zahlreiche Ölkonister, mit denen sich die Petroleumlampe wieder betanken läßt. Leider kann Anderson jeweils

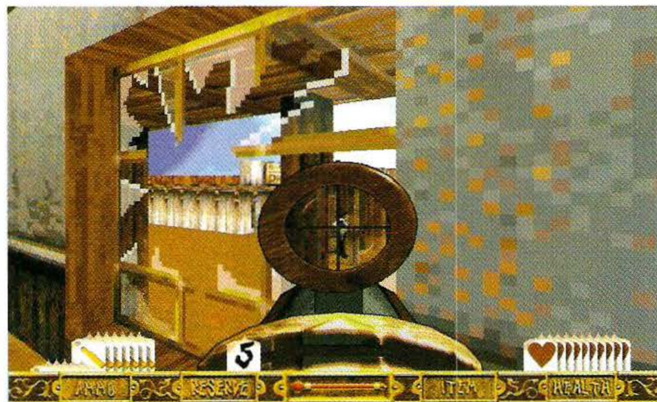


In den alten Holzhäusern finden sich grundsätzlich überall tote Winkel, die dem Spieler als Sichtschutz und zur Deckung dienen können.

AWARD PC Games



Rasante Fahrt auf dem Kohlenwagen: Ohne eine Kartenfunktion würde man sich in den ausgedehnten Leveln regelmäßig verlaufen.



Wer alle Wände nach Geheimgängen absucht, kann dieses praktische Zielfernrohr finden, das beim Sparen der ohnehin knappen Munition hilft.

nur eine Ladung Öl mit sich herumtragen, was den Aufenthalt in dunklen Kellern und Höhlen oft zur zeitkritischen Angelegenheit ausarten läßt.

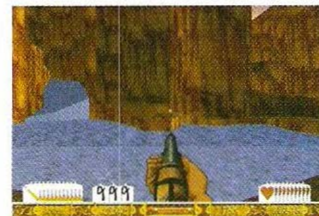
Musik in meinen Ohren

Neben dem Story-Mode wird für Einzelspieler noch eine weitere Spielvariante angeboten: In fünf sogenannten historischen Missionen kann man Marshal Andersons glorreiche Jugendzeit wieder aufleben lassen. Als kleiner Hilfs-Hilfssheriff stellt man steckbrieflich gesuchten Verbrechern nach und steigt von Auftrag zu Auftrag immer weiter auf - vom Deputy über den Sheriff bis schließlich zum US-Marshal. Wer nicht gerne alleine spielt, hat gleich mehrere Multiplayer-Modi zur Auswahl. Im IPX-Netzwerk können bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, wer über einen Internet-Zugang verfügt, darf mit insgesamt drei anderen Marshals spielen. Allen Mehrspieler-Modi gemeinsam ist die Beschränkung auf das Deathmatch-Prinzip. Zwar gibt es leicht abweichende Spielvarianten wie Capture-the-Flag und Team-Play - allerdings sind in keinem dieser Turniere computergesteuerte Gegner vorhanden. In technischer Hinsicht ist an keinem dieser Modi etwas auszusetzen, da das Spiel auch bei acht eingeloggten Teilnehmern absolut flüssiges Gameplay bietet. Sehr positiv fällt auch der ungewöhnlich lange Soundtrack auf: Die 15 Musikstücke im topaktuellen TexMex-Stil (ungefähre Richtung: Desperado, From Dusk till Dawn) wären tatsächlich eine Auskopplung auf Audio-CD wert.

Thomas Borovskis ■



Diese Erfindung von Herrn Nobel erweist sich als sehr nützliche Hilfe.

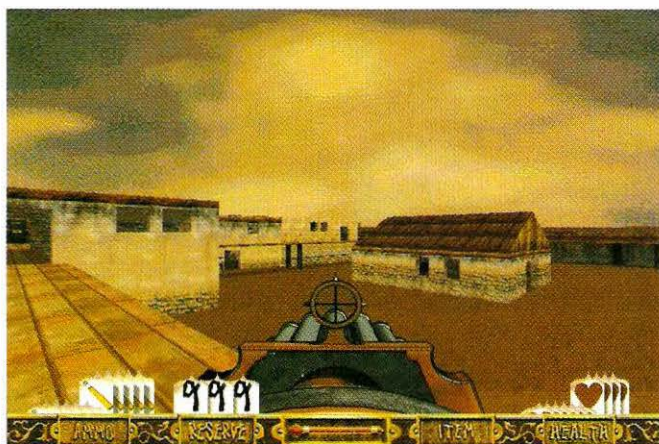


Kein Problem: Für eine gewisse Zeit kann der Marshal die Luft anhalten.

Statement



Moment mal Mutffatffo, iff muff nur fnell meinen Kautabak auf den Teppiff fpucken. Spotz! Sie merken: Outlaws steckt auch Leute an, die mit Western nicht viel am Hut haben. Die Gründe dafür sind eine spannend erzählte Hintergrundgeschichte, das sehr abwechslungsreiche Gameplay und eine Spielatmosphäre von unglaublicher Dichte. Kleinere Unstimmigkeiten in der grafischen Darstellung der Gegner fallen da kaum mehr ins Gewicht. Einige Patzer kann ich Lucas Arts aber nicht verzeihen: Nun gut, Cowboys sind naturgemäß ziemlich dumm; aber daß sie sich auch dann nicht vom Fleck rühren, wenn ihnen die Kugeln um die Ohren fliegen, finde ich etwas übertrieben. Anscheinend blieb nach dem Ausklügeln der neun tollen Levels keine Zeit mehr für eine annehmbare Künstliche Intelligenz. Und auch bei den Schwierigkeitsgraden hätte ich etwas mehr Sorgfalt erwartet: Während Stufe 1 („Good") das Ganze zu einem Kinderspiel werden läßt, ist der mittlere Schwierigkeitsgrad („Bad") bereits ein echter Brocken. Da die Summe aller Einzelteile stimmt, ist die Handvoll Dollar aber bestimmt keine Fehlinvestition.



So effektiv das Maschinengewehr (5 Schüsse pro Sekunde) auch ist - wegen seiner Größe kann Anderson damit leider nicht aus dem Stand schießen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	4
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 60, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

3D-Action

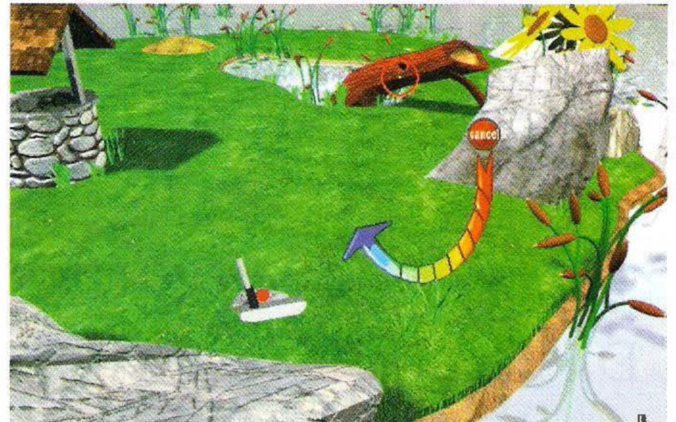
Grafik	79%
Sound	90%
Handling	65%
Spielspaß	82%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Lucas Arts
Preis	ca. DM 120,-
Release	April '97

3D Ultra Minigolf

Versteckte Kamera

Sierra Always Ultra: Nach zwei PC-Flippern (3D Ultra Pinball 1 und 2) haben sich die Programmierer des Minigolfs angenommen. Und auch diesmal wurde weniger auf Realitätsnähe, sondern mehr auf die Anziehungskraft gerenderter Welten gesetzt – Bahn frei für 3D Ultra Minigolf!



So funktioniert das Swingmeter: Man richtet den Schläger aus und hält die Maustaste gedrückt - je länger, desto heftiger der Schlag.

Einfache Rechnung: 18 Bahnen (durchschnittlich 2 bis 3 Par) mal zehn Minuten macht maximal drei Stunden Unterhaltung – danach dürfte 3D Ultra Minigolf im Regal landen. Kaum zu glauben, aber wo bei der "großen" Open-air-Variante der Simulationsaspekt den langfristigen Reiz ausmacht, hört der Spaß in diesem Fall bereits nach wenigen Runden auf – nämlich dann, wenn man sich an den spärlich eingestreuten Gags sattgesehen hat. Zum thematischen Standardrepertoire gehören u. a. Schloß, Spukhaus, Urzeit, Dschungel, Weltraum oder Unterwasserwelt – dezent animiert und von witzigen Soundtracks untermalt. Rotierende Windmühlenräder, Lavaseen, Kreissägen und Zugbrücken outen sich als die natürlichen Feinde des Golfballs. Die Steuerung läßt Ihnen die Wahl zwischen traditionellem Swingmeter und dem True-Putt-Verfahren, bei dem man durch eine geschickte Mausbewegung "Schwung holt".

Statement

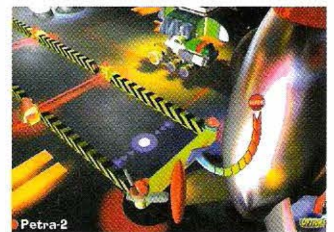


Mut zur (Markt-) Lücke: Ein spritziges PC-Minigolf hat uns eigentlich gerade noch gefehlt. Doch wer die abgedrehten Genialitäten des EA-Klassikers Zany Golf kennt, kann angesichts dieses Vakuums an Ideen nicht zufrieden sein. Wenn Sie über haarsträubende Blickwinkel und paradoxe Ballphysik gnädig hinwegsehen, können Sie 3D Ultra Minigolf wegen seiner derzeitigen Alleinstellung gerade noch in Kauf nehmen.

Mini Playground Show

Wann Sie die Maus zum ersten Mal entnervt in die Ecke feuern, hängt in erster Linie davon ab, wie lange Sie die höchst problematischen Kamera-Perspektiven tolerieren. Da die Spielfeld-Ansicht im Gegensatz zu "richtigen" Golf-Simulationen nicht individuell berechnet wird, muß 3D Ultra Minigolf auf fix und fertig gerenderte Grafiken zurückgreifen und nimmt deshalb keinerlei Rücksicht auf die Position des Balls. Gut möglich, daß dieser gerade mal wenige Zentimeter neben dem Loch zu liegen kommt, der Spieler aber nur noch raten kann, wohin er zielen soll. Auch das Roll- und Abprallverhalten hat sich als völlig unberechenbar erwiesen, zumal Schrägen und Mulden kaum als solche zu erkennen sind.

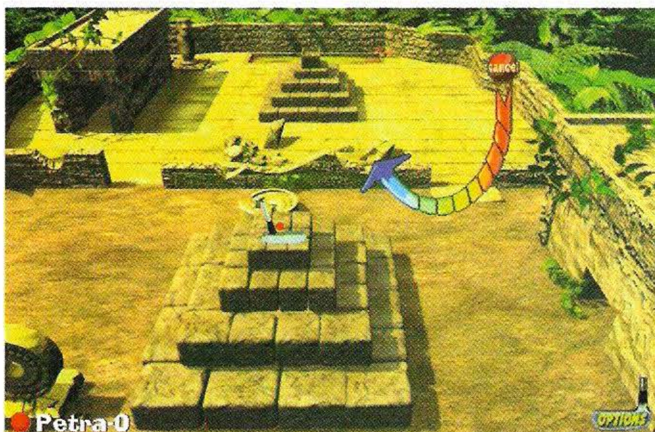
Petra Maueröder ■



Exaktes Timing ist bei den meisten Parcours die halbe Miete - hier sollten Sie auf zwei sporadisch aufblinkende Loserbarrieren achten.



Kein Minigolf ohne Märchenschloß: In diesem Fall muß die Zugbrücke im richtigen Moment passiert werden.



Wie kommt der Ball auf den Gipfel der anderen Inka-Pyramide? Des Rätsels Lösung: eine Rampe auf der gegenüberliegenden Seite.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	4
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	●
AMD	Audio	●

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 10 MB

RECOMMENDED
Pentium 60, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	70%
Sound	70%
Handling	65%
Spielspaß	54%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sierra
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai 97

Star Command

Hetz-Kampagne

Man nehme 50% von StarCraft, füge 50% von Command & Conquer hinzu und erhält...Star Command! Daß GT Interactives Echtzeitstrategie-Neuheit auch als Prototyp von Blizzards Space-Opera durchgehen könnte, liegt nicht nur an der Thematik und dem ähnlichen Grafikstil.



Kaum hat man sich mühsam die erste Verteidigungsstellung konstruiert, tauchen auch schon die ersten feindlichen Geschwader auf.

Was den einen ihr Tiberium, ist den anderen ihr Solinite: Aus diesem Material plus vier weiteren Rohstoffen entstehen schmucke Raumstationen und -schiffe, mit denen sich ein wunderbarer Krieg der Sterne mit C&C-kompatiblem Gameplay führen läßt. Drei außerirdische Kulturen und die Menschheit greifen auf insgesamt 64 (!) verschiedene Einheiten zurück, die durch Kampfeinsätze und Akademie-Schulungen zunehmend an Erfahrung gewinnen. Das unersetzliche Mutterschiff sammelt nicht nur Ressourcen ein, sondern verfügt auch über das Monopol für den Raumhafen-Bau. Von dort starten Ihre Kreuzer und bombardieren gegnerische Stellungen, auf daß das Mutterschiff ungehindert zu den Rohstoff-Plantagen gelange. Durch "Stargates" schleust man das Schiff in einen benachbarten Sektor des Sternensystems, wobei die Reihenfolge Ihnen überlassen bleibt. Die schonende Behandlung der Flotte lohnt sich indes nicht: Hat man einen der etwa drei Dutzend Abschnitte" gesäubert", muß die mühsam aufgebaute Infrastruktur inklusive der Streitkräfte zurückbleiben.



Am unteren Bildschirmrand werden die erforschten Units aufgeführt.



In der linken Leiste: Mini-Map, Einheiten-Info und Rohstoff-Vorräte.

Führungsschwächen

Als Missions-Bindemittel greifen die meisten relevanten Echtzeit-Strategiespiele auf kleine Story-Häppchen in Form von Zwischensequenzen zurück. Nicht so bei Star Command: keine Briefings, keine Cut-Scenes, stattdessen akkordartiges "Kommandieren & Erobern". Nicht minder beunruhigend: Die gute Sitte des Jederzeit-Spielstand-Speicherns scheint bei den Programmierern zunehmend an Popularität zu verlieren. Auch Star Command liegt voll im Trend: Lediglich zwischen den "Levels" wird automatisch gespeichert; errungene Teilerfolge wie die Zerstörung eines Wachpostens sind also wertlos, falls man am zweiten Bataillon scheitern sollte. Groß ist auch die Freude, wenn das Mutterschiff mit knapper Not in den nächsten Sektor flüchtet und dort schon von einer riesigen Armada erwartet wird. Solche Probleme gibt es bei den zehn Einzel-"Battles" nicht, die sich auch für den Einsatz im Netzwerk eignen. Löblich: Die prächtig animierten Einheiten sind recht gut aufeinander abgestimmt – für jede Niederträchtigkeit der Feinde gibt es ein passendes Gegenmittel bzw. eine Kombi-Lösung aus mehreren Units. Übrigens: Die umfangreiche Sprachausgabe (fast WarCraft 2-Standard) wird für die deutsche Version komplett synchronisiert.

Petra Maueröder ■

Statement



Die riesige Auswahl an Echtzeitstrategie-Spielen macht wählerisch. Weil´s momentan zuviel des Guten gibt, kann man beispielsweise auf das durchschnittliche Star Command ruhigen Gewissens verzichten. Etliche Wertungsprozent-Abzüge gehen dabei auf das Konto von Stimmungskillern wie dem konsequenten Verzicht auf Story-Elemente und der fehlenden Speicher-Möglichkeit bei gleichzeitig knackigem Schwierigkeitsgrad.

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	4
WIN 95		Internet	4
Cyrix		GeneralMidi	
AMD	●	Audio	

REQUIRED
486 DX/2-66, 16 MB RAM
2x-CD-ROM, HD 50 MB

RECOMMENDED
Pentium 120, 16 MB RAM
4x-CD-ROM, HD 90 MB

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	75%
Sound	70%
Handling	75%
Spielspaß	64%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	GT Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni´97

Redneck Rampage

Schweinskram

Südstaaten-Splatter und schwarzer Humor statt düsterer Verliese: Redneck Rompage ist der aberwitzigste Clone seit der Erfindung des Leveleditors. Die ironische 3D-Hatz nimmt alles und jeden auf die Schippe und überzeugt durch cleveres Missionsdesign.

Leonard ist sauer. Außerirdische haben seine preisgekrönte Zuchtsau Bessie gemopst. Also packt unser wackerer Südstaatenbauer seine Knarre und geht auf die Suche. Dummerweise haben die Aliens auch noch seine Nachbarn geklont und lassen diese auf Leonard los. Soviel zum Hintergrund von Red-neck Rampage, das die 3D-Engine des indizierten Duke Nukem 3D verwendet und neue Maßstäbe in Sachen schwarzer Humor und witziger Details setzt. Soviel vorweg: Dieses Spiel ist nichts für Kinder und Feinfühlige. Leonard ist nämlich nicht gerade gut erzogen und zeigt dies auch deutlich. Steht es aufgrund der zahlreichen Feuergefechte mit seiner Gesundheit nicht zum besten, muß er Whisky oder Bier trinken. Daß er den Genuß der Alkoholika mit lautstarken Geräuschen quittiert, ist die eine Folge. Hat er allerdings zuviel Hochprozentiges intus, wankt er erst ziemlich unsicher umher und muß sich schließlich heftig übergeben. In dieser Zeit ist er natürlich hilflos den Angriffen der zahlreichen Gegner ausgesetzt. Wenn Leonard aber lieber viel ißt statt trinkt, klappt seine Verdauung nicht mehr reibungslos, was Ihnen das Zielen erschwert. Also müssen Sie stets auf eine ausgewogene Mischung von Essen und Trinken achten, denn auch die Gegner werden von den Geräuschen angelockt.

Rückstoß inklusive

Anfänglich ist Leonard nur mit einem Stemmeisen und seiner Pistole ausgerüstet. Da die Außerirdischen neben den Nachbarn auch deren Waffen klonten, bereichern bald Schrotflinten oder ein Jagdgewehr seine Waffensammlung. Dynamitstangen sind ebenfalls höchst willkommen und lassen sich mit einer Armbrust auch über größere Entferungen verschießen. Ein Kreissägengewehr läßt



Schräge Aliens und geklonte Nachbarn machen Leonard das Leben schwer - trotz guter Bewaffnung.



Die großen Außerirdischen sind nur schwer zu besiegen, hinterlassen aber einen Arm mit Waffe.



Die verwinkelten Städtchen eignen sich hervorragend für spannende Mehrspielerpartien.



Risse in der Wand deuten an, daß sich mit etwas Dynamit ein neuer Weg schaffen läßt.

sich als Nah- und Fernwaffe einsetzen, wobei die Klingen von den Wänden abprallen und so in kleinen Räumen auch Leonard selbst gefährden. Höhepunkte der Kollektion abgefahrener Waffen sind die abgetrennten Arme außerirdischer Wachposten, die noch ihre Laserkanonen umklammern, und die Wonderbras weiblicher Aliens, die sich als Maschinengewehre mit hoher Durchschlagskraft entpuppen. Geschmacklos oder nicht, im harten Kampf um die Rettung der Zuchtsau Bessie ist Leonard jedes Mittel recht. Ungewöhnlich ist auch, wie in Redneck Rampage ein Level beendet wird.

Schwein gehabt

Anstatt einen Schalter zu drücken oder einen bestimmten Raum zu betreten, hört Leonard irgendwann seinen geistig minderbemittelten Kumpel Bubba rufen. Sie müssen dann nur noch mit dem Stemmeisen zärtlichen gegen Bubbas Dickschädel hämmern, und Sie sehen die statistische Auswertung des Levels. Abgesehen vom völlig anderen Szenario, das deutlich schmieriger und schmutziger ist als in anderen 3D-Spielen, hat das Programmierteam Xatrix auch neue Wege bei der Entdeckung der zahlreichen Geheimplätze eingebaut. Natürlich muß Leonard springen, laufen und tauchen, um bestimmte Orte zu entdecken, aber auch sein inniges Verhältnis zu Hühnern, Schweinen und Kühen als gestandener Landwirt wird ausgenutzt. Manche Plätze lassen sich nämlich nur erreichen, wenn Leonard die Tierchen als Sprungbrett mißbraucht. Steht ein Schweinchen zu weit weg, genügt ein einzelner Schuß, um es anzulocken. Öfter sollten Sie das Borstenvieh aber nicht treffen, sonst geht es den Weg alles Irdischen. Die Kühe lassen sich übrigens erst als Treppe benutzen, nachdem sie umgeworfen wurden. Ansonsten enthalten die 14 Levels (+ 7 reine Mehrspieler-Karten) bekannte Features: Schalter öffnen Türen oder schalten Maschinen an oder aus, Leitern und Regenrinnen dienen als Kletterhilfe und die Automap läßt sich stufenlos zoomen. Wem diese mitgelieferten Level nicht reichen, bastelt sich mit Editor einfach neue. Bemerkenswert ist der Sound: Die deftigen Effekte und Sprachfetzen von Leonard und Co. sind witzig, werden von den acht Audiotracks jedoch noch locker übertroffen. Hier rüpeln Bands wie die Meat Farmers oder der einmalige Reverend Horton Heat im besten Country-Punk passend zum Spiel ihre schrägen Akkorde.

Florian Stangl ■

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Action	
Grafik	83%
Sound	87%
Handling	85%
Spielspaß	85%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-
Release	Mai '97

Statement



Redneck Rampage wird sicher neue Diskussionen darüber auslösen, wie geschmacklos Computerspiele sein dürfen. Vieles ist jenseits von Gut und Böse, aber das ironische Augenzwinkern der Designer ist nicht zu übersehen. Wer sich mit dem schmierigen Szenario im B-Movie-Stil nicht anfreunden mag, versäumt ein sehr gut gemachtes Ballerspiel mit intelligent designten Levels und witzigen Ideen für den Mehrspielermodus. Natürlich hat Xatrix das Genre nicht neu erfunden, bietet aber gerade Solospielern genügend kleine Verbesserungen. Vor allem die geschickten Geger, die Verstecke ausnutzen und auch mal Deckung suchen, sind eine angenehme Abwechslung zum 3D-Einerlei. Kleinigkeiten wie der Rückstoß der Waffen, das erschwerte Laufen mit zuviel Alkohol im Blut und der erfrischend andere Soundtrack sind ebenfalls witzige Features.



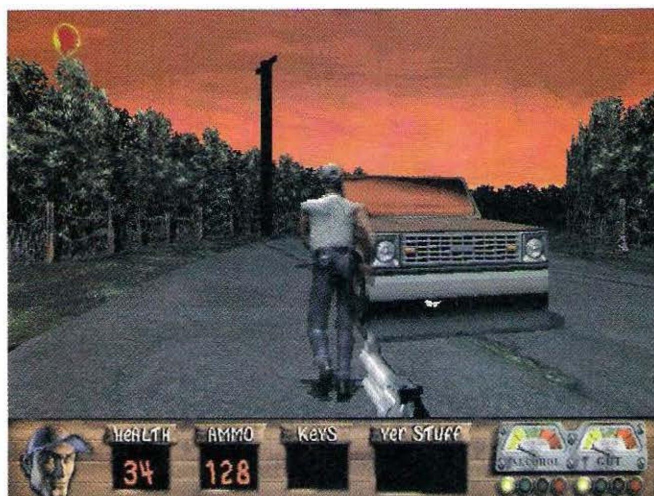
Ist der Weg zum Geheimraum zu kompliziert, hilft eine Explosion.



Die meisten Schalter sind leicht zu finden und öffnen nahe Türen.

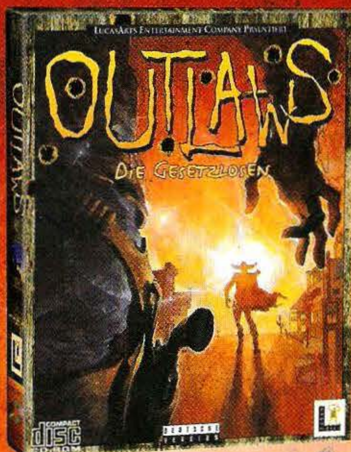


Eines der kleinen Rätsel: Um an der tödlichen Kreissäge vorbeizukommen, muß der richtige Schalter gesucht werden.



Die Außenansicht bietet einen besseren Überblick. Der Wagen fährt übrigens nicht nur Hühner platt, sondern wird auch Leonard gefährlich.

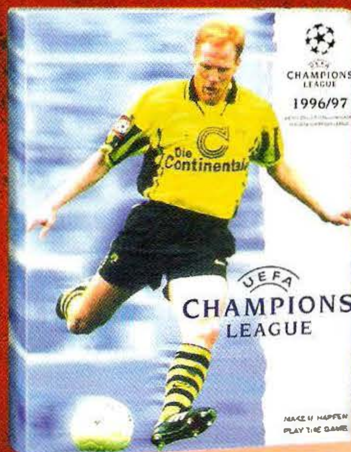
DIE ABO-PRÄMIEN...



Outlaws

Wer schneller zieht, lebt länger. In LucasArts' Wild West-Abenteuer gibt es nur einen einzig wahren Revolverhelden. Als ehemaliger Marshal verfolgen Sie die Mörderbande eines skrupellosen Geschäftsmannes, der Ihre Tochter entführt hat. Tiefe Canyons, verschlungene Bergwerke und indianische Felsenstädte: Fast jedes Klischee aus Sergio Leones Klassikern des Italo-Westerns war hier Vorbild. Das Gleiche gilt für die exzellenten Zwischensequenzen und den tollen Western-Soundtrack. Das ist Atmosphäre pur.

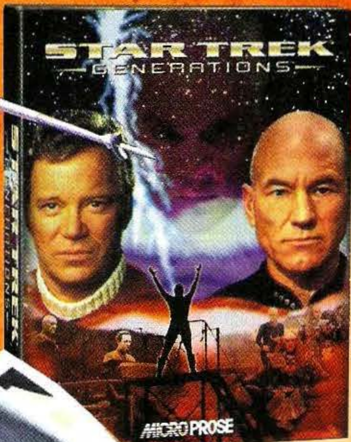
Artikelnummer: 1100 **Zuzahlung: keine!**



UEFA Champions League

Die 96/97er Edition von Krisalis 3D-Fußballspiel präsentiert sich im originalen UEFA-Outfit: 16 Champions-League-Vereine, alle Originalspieler mit Konterfei, Nationalteams, ein Vereins-Editor und sechs naturgetreu nachgebaute Stadien. Bemerkenswert ist das realistische Verhalten der Spieler und die innovative Steuerung, die spektakuläre Aktion zum Kinderspiel machen. Außerdem werden erstmals bei einem Fußballspiel 3D-Beschleuniger unterstützt.

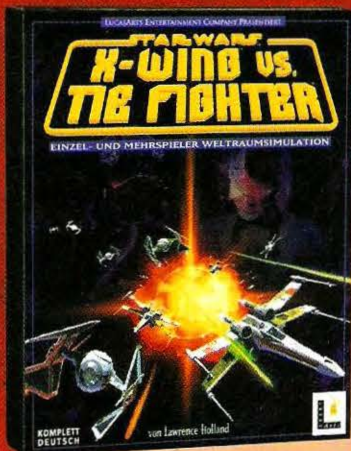
Artikelnummer: 1121 **Zuzahlung: keine!**



Star Trek Generations

Spectrum Holobytes Star Trek-Abenteuer bietet für jeden etwas: In 15 Missionen müssen Sie nach dem Kino-Vorbild den verrückten Dr. Soran schnappen. Aus der Ich-Perspektive steuert man jeweils ein Crew-Mitglied der Enterprise: neben Riker, Worf und Data natürlich auch Picard und den ehrwürdigen Kirk. Wenn man die Enterprise gar durch die Raumkämpfe steuert, vermischen sich Action- und Adventure-Elemente zum cineastischen Genre-Cocktail. Nicht nur für Trekkies.

Artikelnummer: 1120 **Zuzahlung: keine!**



X-Wing vs. TIE-Fighter

Nicht nur auf der Leinwand, sondern auch am PC erlebt die Star Wars-Saga ein grandioses Comeback. In X-Wing vs. TIE-Fighter sind Sie der Pilot neun verschiedener Raumschiffe und nehmen an den großen Weltraum-Schlachten zwischen dem Imperium und der Allianz teil. Die schnelle und detaillierte 3D-Engine läßt dabei die totale Kinoatmosphäre aufkommen. Spieler mit Internet-/Netzwerk-Zugang oder Modem können sich jetzt sogar mit Gleichgesinnten in die Aufträge stürzen.

Artikelnummer: 1122 **Zuzahlung: keine!**

... ALLE OHNE ZUZAHLUNG

MES IM ABO

Bitte beachten: Bei der Zahlungsart „Bankeinzug", erfolgt die Auslieferung der Prämie innerhalb von 14 Tagen, bei Zahlungsart „per Rechnung" müssen Sie mit einer Lieferzeit von 6-8 Wochen rechnen.

Das abgeschlossene Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums gekündigt wird. Die Prämie wird erst nach Bezahlung der Aborechnung verschickt. Das Aboangebot gilt nur für PC GAMES mit CD-ROM und PC GAMES PLUS!

Widerrufsbelehrung: Die Abobestellung (und damit verbunden der Prämienversand) kann innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen werden.
Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung der Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: **COMPUTEC VERLAG GmbH & Co. KG, Aboservice, Postfach, 90327 Nürnberg**

Time Warriors

Schwertarbeit

Obwohl sich Beat 'em Ups, die klassischen Konsolenspiele, niemals auf dem PC durchsetzen konnten, werden die Hersteller dieser Spielegattung nicht müde, den Markt mit immer neuen Inkarnationen der Kampfsportsimulationen zu bereichern.



Sieht gefährlich aus, ist aber bestenfalls ein durchschnittlicher Angriff: Das Flammenschwert ist eines von vielen Fantasy-Anleihen.

Nachdem im Jahre 2000 das große Chaos ausgebrochen und die Erde führerlos war, schlüpften die großen, unsterblichen Kämpfer aus ihren Verstecken und traten an, die Weltherrschaft unter sich auszumachen. Glücklicherweise kann Time Warriors im eigentlichen Spiel weitaus Besseres bieten, als die Hintergrundgeschichte zunächst vermuten läßt. Zehn Kämpfer treten jeweils paarweise gegeneinander an, jeder von ihnen ist mit speziellen Waffen, eigenen Bewegungsabläufen und einer höchstpersönlichen Arena ausgestattet. Silmarils hat zur Ausstattung der Kämpfer keinen Bereich des Fantasy-Sze-narios ausgelassen. Dennoch lassen sich alle Spielfiguren identisch steuern, mit Äxten bewaffnete Kämpfer zeigen nahezu die gleiche Agilität wie die wesentlich athletischer gebauten Schwertkämpfer. Auch Special Moves sind dünn gesät und dürften kaum für Erstaunen sorgen. Immerhin läßt sich das Spiel via Tastatur oder Gamepad recht intuitiv steuern, da die vier verwendeten Tasten nur einfach belegt sind. Auf Wunsch läßt sich die automatische Abwehr von gegnerischen Angriffen aktivieren, der Computer scheint hierbei jedoch seine eigene Spielfigur zu bevorzugen. Die Qualitäten des Spiels liegen eher im grafischen Bereich, wird doch durch detaillierte Texturen und weiche Bewegungsabläufe ein sehr realistisches Bild gezeigt.

Statement



Leider ist Time Warriors entweder schön oder schnell, beides gleichzeitig ist auf Durchschnittsrechnern nicht machbar. Immerhin wird dem Bereich des Schwertkampfes wieder etwas Aufmerksamkeit geschenkt, ansonsten wird aber absolut nichts Neues geboten. So wird auch in diesem Monat den Genreführern Virtua Fighter und Toshinden keine ernstzunehmende Konkurrenz geboten.

Ambiente

Die rechenintensive Grafik mit durchscheinenden Objekten, dreidimensionalen Arenen und freien Kamerafahrten bringt jedoch hohe Hardwareanforderungen mit sich, erst mit einigen speziellen 3D-Karten kommt man gleichzeitig in den Genuß von schöner Grafik und flüssigem Spiel.

Harald Wagner ■



Die übergroßen Schwerter der meisten Kämpfer führen zu vergleichsweise trägen Bewegungen.



Die Arenen bestehen aus dreidimensionalen Objekten und haben entsprechende Rechneranforderungen.



Die Lichtstrahlen schlucken einen großen Teil der Rechenleistung, mehr als fünf Frames pro Sekunde sind in dieser Arena nicht zu erwarten.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	2
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	2
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	●
●	AMD	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16MB RAM
Double Speed-CD-ROM, 60MB HD

RECOMMENDED
Pentium 200, 16MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM, 60MB HD

3D-SUPPORT
3DFX, Matrox Mystique

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	78%
Sound	62%
Handling	70%
Spielspaß	68%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Silmarils
Preis	ca. DM 90,-
Release	Mai '97

Re-Loaded

Abschußrampe

Schnell, schnell, ein Sequel: Re-Loaded setzt weiter auf übertriebene Gewaltdarstellung und versucht, das magere Spielkonzept durch mehr Rätsel aufzuwerten. Motto bleibt aber "Aug' um Aug', Zahn um Zahn".



Beinharte Action unter Palmen steht trotz des erweiterten Rätselanteils bei Re-Loaded weiterhin im Vordergrund. (SVGA)

Actionspiele können eigentlich auf eine ausgefeilte Hintergrundstory verzichten. So auch Re-Loaded, bei dem kurzerhand noch einmal der Bösewicht des Vorgängers namens C.H.E.B. aus dem Hut gezaubert wird. Der Schurke will mal wieder die Weltherrschaft erringen und muß von unseren skurrilen Helden Mamma, Bounca, Butch, Cap'n'Hands, Sister Magpie und The Consumer zur Strecke gebracht werden. Alle Figuren sind unterschiedlich schnell und anders bewaffnet, außerdem kann jeder eine spezielle Extrawaffe mit spektakulären Grafikeffekten einsetzen. Im Vergleich zu Loaded wurden beim Nachfolger die Missionen komplexer aufgebaut. Anstatt nur durch die Levels zu wandern und alles umzunieten, was sich bewegt, müssen Sie nun bestimmte Aufträge ausführen oder kleine Rätsel lösen, um weiterzukommen. Der Feuerdaumen sollte dennoch gut geölt sein, denn das Hauptaugenmerk liegt weiter auf der Eliminierung von Gegnern.

Statement



Der Vorgänger war zwar nicht gerade eine Ausgeburt intelligenten Spieldesigns, aber dank seiner geradlinigen Art relativ unterhaltsam. Der Nachfolger zerstört durch eher nutzlose Rätseleinlagen viel von der simpen Hau-Drauf-Action und nervt durch umständlich aufgebaute Missionen. Abgesehen von den eindrucksvollen Lichteffekten ist die grobe Grafik zu unübersichtlich; viele der Gegner verschwinden im Pixelbrei.

Einsatz im Pixelbrei

Die Steuerung mit Joystick oder Keyboard funktioniert leidlich gut, wobei das diagonale Feuern oftmals Glückssache ist, denn dadurch entstehen oft unfaire Situationen, wenn die eigentlich strohdummen Gegner schräg auf Sie zulaufen. Die 3D-Engine unterstützt nun auch große Objekte, die sich verschieben lassen, so beispielsweise Felsbrocken, unter denen sich Extras verbergen. Die Grafik läuft entweder unter VGA oder SVGA und unterstüzt je nach Rechner und Grafikkarte bis zu 16 Bit Farbtiefe, was die aufwendigen Lichteffekte besser zur Geltung bringt. Allerdings ruckelt die SVGA-Version sogar auf einem P 200. Gespeichert werden darf übrigens nur am Ende eines jeden Levels, was stellenweise zu Frust führt.

Florian Stangl



Braune Gegner auf braunem Grund sind wenig augenfreundlich und eher unfair! (VGA)



Die mäßige deutsche Übersetzung läßt die Fähigkeiten der Charaktere nur erahnen.



Unter den beweglichen Felsen verbergen sich oft wertvolle Gegenstände. Die Gegner nutzen die Brocken aber als Waffe. (SVGA)

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	2
●	SVGA	ModemLink	-
●	DOS	Netzwerk	-
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix	GeneralMidi	
●	AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 75, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

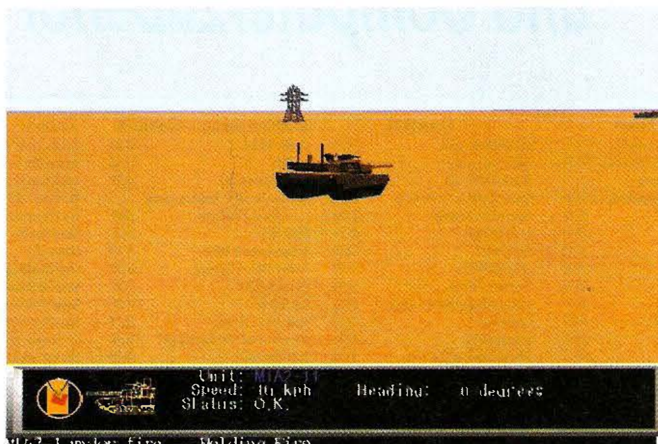
Grafik	55%
Sound	61%
Handling	63%
Spielspaß	**56%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin
Preis	ca. DM 90,-
Release	April '97

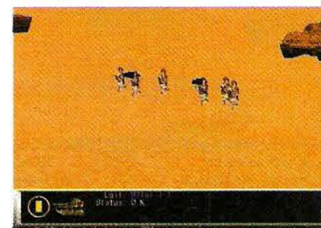
Nachdem Interactive Magic bereits letzten Monat mit der Flugsimulation Air Warrior 2 einen Achtungserfolg für sich verbuchen konnte, nimmt das Softwarehaus nun die bodengestützte Kriegsführung aufs Korn. Wie Air Warrior verzichtet auch iM1A2 Abroms dabei konsequent auf jegliche Features, die für Spielspaß sorgen könnten.

iM1A2 Abrams

Schwebeteilchen



O-Ton des Hersteller: "Der Spieler erlebt hautnah das Feeling, eine der modernsten und gefährlichsten Kampfmaschinen zu kommandieren."



Da auf Animationsstufen verzichtet wird, sehen Bewegungen recht „lustig" aus.



Die urwüchsige Landschaft Bosniens wird eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Die Anzahl der Panzersimulationen ist bestenfalls als dürftig zu bezeichnen, zieht man davon noch die Actionspiele gleicher Thematik ab, fällt es einem Softwarehaus nicht schwer, sich sogleich an die Spitze des Genres zu setzen. So auch Interactive Magics iM1A2 Abrams, das trotz einiger Mängel für längere Zeit das Maß der Dinge darstellen wird. Dargestellt wird übrigens nicht allzuviel, wird doch offenbar eine ähnliche Grafikengine wie bei Air Warrior 2 verwendet. Die nach Firmenangaben "neueste 3D-Graphik-Technologie", die "an die Grenzen des derzeit auf einem allgemein verbreiteten PC erreichbaren stößt", präsentiert sich im Vergleich zu Spielen der jüngeren Vergangenheit als unerklärlich schlicht, arm an Objekten und darüber hinaus sogar recht langsam.

Alternativlos

Der Spieler kommandiert eine kleine Gruppe von Panzern und kann dabei die Rolle des Geschützoffiziers, des Fahrers oder des Panzerkommandanten übernehmen. Lediglich die Position des Kommandanten bietet langfristig die Chance, alle der insgesamt über 70 Missionen erfolgreich zu bestreiten. Leider unterscheiden sich die auf dem Balkan oder dem Golf plazierten Aufträge nur in Details: Mehr als vier unterschiedliche Missionstypen ließen sich nicht ausmachen. Auch grafisch unterscheiden sich die Einsatzgebiete fast nur durch die Farbe, die Landschaften sind fast völlig flach. Daß die Panzer dicht über dem Boden zu schweben scheinen, mag an den besonderen Fähigkeiten der amerikanischen Kampfmaschinen liegen, da die Fahrzeuge dabei aber nicht einmal in Feldern Spuren hinterlassen, dürfen daran Zweifel angemeldet werden. So bleibt ein für Simulationsfans alternativloses Spiel, das zwar einige gute Ansätze hat, aufgrund der Technik- und Designmängel aber kaum für Spielspaß sorgen kann.

Harald Wagner ■

Statement



Panzer schweben sanft über dem Bauernhof, im Hintergrund tanzt eine phlegmatische Kuh den Moonwalk – sicherlich sind dies keine spielentscheidenden Kriterien. Den Realismus einer Simulation aber nur an Details festzumachen, die dem Spieler verborgen sind, ist nicht mehr ganz zeitgemäß. Schließlich laufen selbst puristische Flugsimulationen wie Air Warrior 2 nicht mehr im Textmodus.



Mit dem "Multi-Zoom-Map-View" erhält der Spieler eine einfache Möglichkeit, seine Panzer durch die Gefahrenzonen des Balkan zu steuern.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486DX/4-100, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, 3 MB HD

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, 260 MB HD

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Simulation

Grafik	8%
Sound	20%
Handling	50%
Spielspaß	32%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interact. Magic
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Lomax

Rutschpartie

Die Lemminge sind zurück! Oder besser gesagt: Ein Lemming ist zurück. Der kleine Lomax ist der untypischste Vertreter seiner Gattung. Zum einen hat er einiges im Kopf, zum anderen ist Lomax aber auch ein regelrechtes Jump&Run-Genie. Wenn es anders wäre, hätte er in diesem Actionspiel von Psygnosis wohl keine Chance: In über vierzig beinharten Levels muß er Hunderte seiner Artgenossen von einem Fluch erlösen.



Schöne Animationen - aber leider nur VGA. Lomax kommt im Zeitalter von Pandemonium recht hausbacken daher. An Witz mangelt es aber nicht.

Wer kennt sie nicht, die kleinen grünhaarigen Männchen namens Lemminge? In der Tat haben sich die putzigen Wesen inzwischen zu einem Markennamen entwickelt, der selbst nach vier veröffentlichten Spielen noch reichlich Verkaufspotential besitzt. Das dachten wohl auch die Lemmings-Väter bei Psygnosis, als sie kürzlich beschlossen, den putzigen Wesen mal einen Urlaub vom Denkspiel-Genre zu gönnen. Der Ausflug in die Jump&Run-Gattung nennt sich Lomax und hat die Abenteuer eines gleichnamigen Lemmings zum Thema. Nachdem der böse Zauberer Evil Ed alle seine Artgenossen mit einem Fluch belegt hat, ist Lomax in den vierzig Plattform-Welten des Lemminglandes ziemlich alleine. In Gefahr ist er noch dazu: Seine kleinen Brüder machen plötzlich mit wirrem Haarschopf und verzücktem Grinsen Jagd auf ihn. Zum Glück beherrscht Lomax eine Drehattacke, mit der er die hypnotisierten Artgenossen wachrütteln kann. Natürlich hat Lomax auch andere Fertigkeiten. Beispielsweise kann er mit seinem magischen Bumerang-Helm um sich werfen, er kann schweben und sich manchmal sogar eingraben. Alles in allem wird Jump&Run-Kost der gehobenen Mittelklasse geboten. Die Welt der Lemminge präsentiert sich im Windows-95-Fenster oder -Vollbild in einer Auflösung von 320x200 Bildpunkten.



Schon wieder wurde ein Lemming durch einen Drehsprung erlöst.



Extrem schwierig: bei den vielen Todesfallen kommt schnell Frust auf.

Ein harter Brocken

Trotz dieser Beschränkung auf VGA kann die Grafik mit ihrer rasanten Geschwindigkeit und den vielen Animationen auch heute noch begeistern. Vor allem die Bewegungen von Lomax und seiner zahlreichen Gegner (fliegende Bombenwerfer, gefräßige Fische usw.) könnten nicht besser gelungen sein. Die vierzig halsbrecherischen Spielstufen enthalten so ziemlich alle Gemeinheiten, die man sich für ein Jump&Run in 2D-Technik wünschen kann: rotierende, abtauchende und sich drehende Plattformen, Parallax-Scrolling mit teilweise mehr als fünf Ebenen sowie einige kniffelige Puzzles im typischen Lemmings-Stil. Da der kleine Wirbelwind ohnehin sehr gerne in die Arme seiner Gegner läuft bzw. in vollem Karacho irgendwelche Abhänge hinunterstürzt, sollte ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad eigentlich kein Thema sein. Leider wurde daran nicht gedacht, was ungeübte Spieler schnell abschrecken dürfte.

Thomas Borovskis ■

Statement



Für Lemmings-Liebhaber mit reichlich Übung beim Hüpfen und Springen ist Lomax natürlich ein Pflichtkauf. Spielern, denen die Plüschtiere weniger zusagen oder denen der Sinn nach wirklichen Innovationen steht, sollten lieber einen längeren Blick auf Pandemonium werfen. Wer sich von den hohen Anforderungen an die Fingerfertigkeit nicht abschrecken läßt, kann sich trotzdem auf ein solide gemachtes Spiel freuen.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	1
SVGA		ModemLink	-
DOS		Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 75, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM
DoubleSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Jump & Run

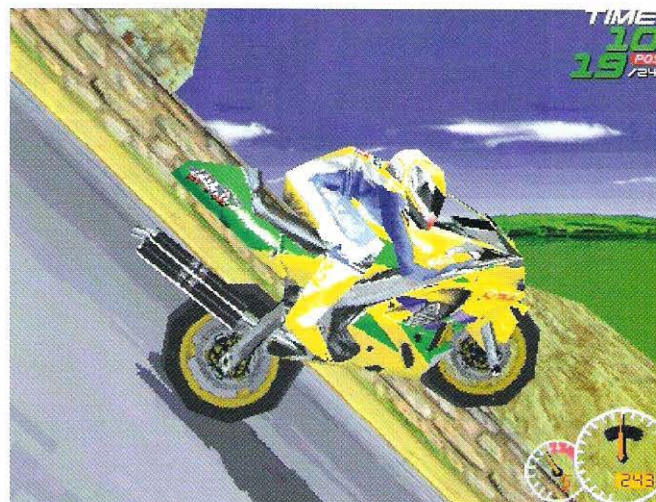
Grafik	65%
Sound	65%
Handling	52%
Spielspaß	**60%**

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-
Release	April '97

Moto Racer

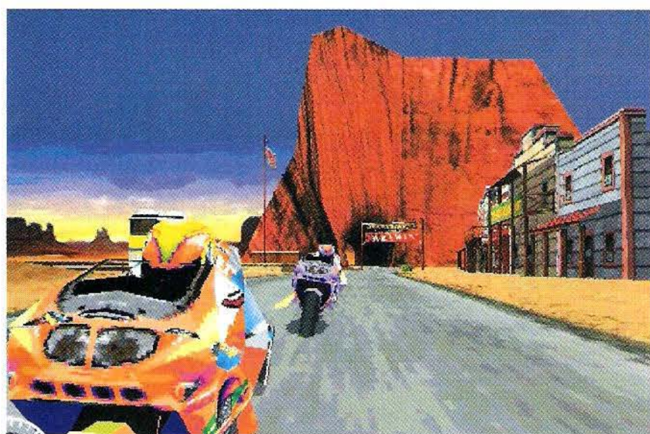
Hot Wheels

Kann es ein intensiveres Gefühl von Freiheit und Abenteuer geben, als mit Tempo 270 dicht an der Leitplanke entlangzurasen? Mit seinem Hochstart eine ganze Motorradgang zu beeindrucken? In engen, kurvenreichen Bergstraßen die Kraft seiner über 100 Pferdestärken zu spüren? Das französische Softwarehaus Delphine hat den Traum eines jeden Bikers vom autofreien Gardasee in beeindruckender Weise umgesetzt.

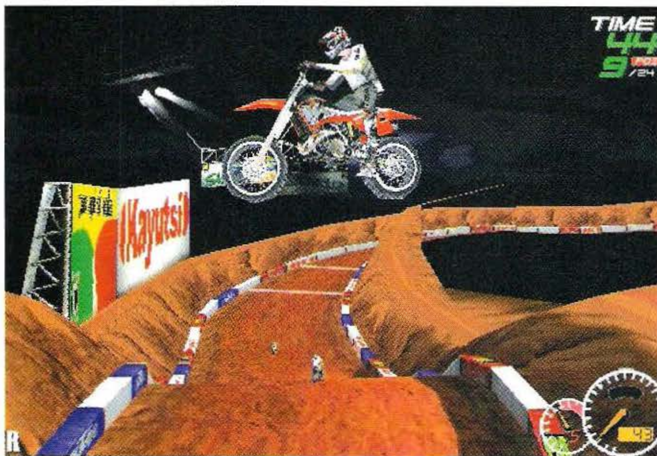


Auf nur einem Rad den steilen Berg hinunter: So sind in kürzester Zeit Höchstgeschwindigkeiten garantiert – und auch lange Bremswege.

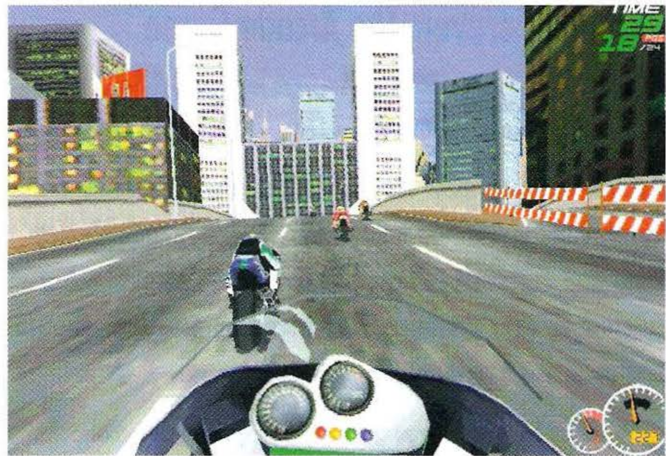
Während jedes Autorennen seine PC-gerechte Umsetzung schon längst erfahren hat, lassen sich die reinrassigen Motorradrennspiele an einer Hand abzählen. Auch bei Moto Racer handelt es sich eher um eine zweirädrige Version von Bleifuß oder Need for Speed als um die Simulation der Läufe einer Motorrad-WM. So fährt man zwar seine Maschine über völlig autofreie Rundstrecken, hierbei handelt es sich in der Hälfte aller Fälle jedoch um (optisch überaus reizvolle) Stadt- und Landstraßen. Diese wurden perfekt auf ihren Einsatz in Moto Racer abgestimmt, so daß ein Motorradfahrer alles finden dürfte, was sein Herz begehrt: lange Geraden und weite Kurven, aber auch unübersichtliche Bergkuppen und unverhofft auftauchende Engstellen. Stets existiert die Möglichkeit, seine Opponenten im Kampf um den ersten Platz zu überholen und kleinere Fahrfehler zu korrigieren. Im Gegensatz zu den meisten Autorennspielen benötigt man dazu allerdings starke Nerven, da Moto Racer die eigene Geschwindigkeit und die Gefahr solider Hindernisse hautnah überträgt. So wird, obwohl für Leib und Leben keinerlei Gefahr besteht, so manche Aufholjagd zur schweißtreibenden Angelegenheit, schließlich könnte jede falsche Joystickbewegung zum unfreiwilligen Absitzen führen. Um dies zu erreichen, müßte man übrigens mit Vollgas gegen eine Wand rasen oder auf nur einem Rad gegen ein Hindernis prallen, leichtere Fahrfehler werden meist nur mit einer Geschwindigkeitssenkung geahndet. In niedrigen Schwierigkeitsstufen bedeuten solche Vorfälle nicht unbedingt das Aus im Rennen um den Sieg, da die computergesteuerten Fahrer zwar meist fehlerfrei, dafür aber nur selten mit maximaler Geschwindigkeit fahren.







Dieser "Stunt" quer zur Fahrtrichtung geschah eher unfreiwillig, auf Wunsch führt der Fahrer während der Sprünge aber sehenswerte Einlagen aus.



Die Fahrerkamera bietet das beste Fahrgefühl, allerdings auch die schlechtesten Sichtverhältnisse. Für Endurofahrten ist sie daher nicht geeignet.

Die Steuerung des Rennboliden gestaltet sich denkbar einfach: Neben Gas, Bremse und Lenkstange existiert nur noch die Turbo-Taste, die das Motorrad mit einem sehenswerten Wheely in kürzester Zeit auf Höchsttempo beschleunigt.

Off-Road-Vergnügen

Dessen häufiger Einsatz ist in den höheren Schwierigkeitsstufen übrigens anzuraten, da dies die einzige Möglichkeit ist, an den elf oder 23 Gegnern vorbeizukommen. In der Hälfte der Strecken hat die Turbo-Taste noch eine weitere Funktion: Insgesamt vier Endurostrecken erlauben es dem Spieler, während eventueller Sprünge kleinere Stunts durchzuführen (die allerdings nicht bewertet werden). Bei den Endurostrecken dürfte es sich, trotz aller Actionlastigkeit des Spiels, um die momentan realistischste Simulation dieses Sports handeln. Präzises Driften ist ebenso möglich wie genau kontrollierbare Sprünge, die Strecke ist dabei sogar stets ausreichend weit einsehbar. Neben den Schwierigkeiten, welche die unruhigen Strecken dem Fahrer naturgemäß bescheren, ist das größte Handicap die plötzliche Umstellung auf die Enduromaschine. Im Meisterschaftsmodus werden stets abwechselnd Straßen- und Geländestrecken gefahren, der Umstieg auf den jeweils anderen Maschinentyp ist ziemlich gewöhnungsbedürftig.

Häppchenweise

Zu Beginn stehen lediglich vier Strecken zur Auswahl, jeweils zwei pro Streckentyp. Nach erfolgreicher Absolvierung dieser Rundkurse kommt eine weitere hinzu, bis schließlich acht Strecken zur Verfügung stehen. Allerdings werden im untersten Schwierigkeitsgrad nur zwei und im mittleren vier Strecken freigeschaltet, und nach erfolgreichem Bestehen der Meisterschaft im höchsten Schwierigkeitsgrad können die Strecken schließlich rückwärts gefahren werden. Jeder dieser Strecken wurde mit vielen unterschiedlichen Landschaftsobjekten, detailreichen Texturen und kleinen Animationen Leben eingehaucht, und auch die Streckenführung ist überaus glaubwürdig, so daß Moto Racer einen sehr realistischen Eindruck macht. Verantwortlich dürfte dafür auch die verwendete Grafikengine sein, die auf leistungsstarken Rechnern eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten in 65.536 Farben völlig flüssig darstellen kann. Durch mehrere wählbare Auflösungen und einstellbare Grafikdetails ist sogar ein Pentium ältester Bauart noch in der Lage, ein sehenswertes Rennspiel darzustellen, das mittels der hohen Bildwiederholraten und der zugrundeliegenden Fahrphysik ein sehr intuitives Fahrgefühl erzeugen kann.

Harald Wagner ■



Durch die Texturen werden schnelle Bewegungen visualisiert.



In Tunneln werden Lichteffekte und Geräuschkulisse perfekt nachgeahmt.



Die idyllischen und engen Straßen verlangen sehr vorsichtiges Steuern.

Statement



Mit Moto Racer haben Delphine Software und Electronic Arts vermutlich das derzeit mögliche Optimum erreicht. Mit den ultraschnellen Rennmaschinen auf sehenswerten Pisten, aber auch mit den agilen Enduros macht sich beim Spieler schnell Geschwindigkeitsrausch und Angst vor Hindernissen breit.
Nur leider kennt man halt irgendwann alle Strecken auswendig...

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	8
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX/2-66, 8MB RAM
2x-CD-ROM, HD 2MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16MB RAM
4x-CD-ROM, HD 75 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Simulation	
Grafik	90%
Sound	70%
Handling	82%
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Electronic Arts
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Batman Forever: The Arcade Game

Flatterhaft

Acclaim kann es nicht lassen. Das neueste Spiel mit den Comic-Helden Batman und Robin ist eine Arcade-Umsetzung und verblüfft mit grandiosen Spezialeffekten, hat spielerisch aber weniger Gehalt als Robins Strumpfhosen Laufmaschen besitzen.



Wenn Batman und Rabin gemeinsam mit Special Moves die bösen Buben in die Mangel nehmen, haben diese nicht mehr viel zu lachen.

Superhelden sind schon gestreßte Menschen. Sie müssen aufpassen, daß sie ihre gutbürgerliche Identität als Playboy oder Reporter wahren und sollen gleichzeitig immer am Ort des Verbrechens sein, das sie doch zu bekämpfen trachten. Harte Zeiten also, besonders für den Flattermann Batman, der sich gleich mit zwei Erzschurken herumschlagen muß. Der Riddler und Two-Face sind ja alte Bekannte, die für den Kinoschinken Batman Forever gemeinsam gegen den Cape-Helden zu Felde ziehen. Der Streifen von Tim Burton lieferte auch die Vorlage für ein ultraschnelles Prügelspiel in den Spielhallen, das Acclaim für den PC umsetzen ließ. Sie wählen demnach zwischen Batman und Robin oder treten zusammen mit einem Freund gegen die Übermacht der Gangster an.

Statement



Heiliges Mittelmaß, Batman! Wieder hat es nicht für mehr als ein simples Prügelspiel im Double Dragon-Stil gereicht. Auch wenn es ständig rummst, blitzt und donnert, bis die Soundkarte qualmt – der Spieler ist einfach überfordert. Mit zahlreichen Extrawaffen wie explosiven Baterangs oder Gasbomben geht es dem üblen Pack an den Kragen, doch dank der ultrahohen Spielgeschwindigkeit bleibt keine Zeit für gezielte Aktionen. Wildes und planloses Hämmern auf den Buttons führt noch am ehesten zum Erfolg, was den Spielspaß erheblich mindert.

Schwing, Robin, schwing

Beide Helden verfügen über ein mächtiges Repertoire an Schlägen, Tritten und Special Moves, die aufgrund der hohen Spielgeschwindigkeit nur schwer gezielt anzubringen sind. Außerdem finden Sie immer wieder Extrawaffen wie Baterangs, Gasbomben oder Granaten. An manchen Stellen lassen sich Gegenstände wie Fässer aufnehmen und auf die Gegner werfen. In den acht Levels warten neben normalen Rüpeln auch der Riddler und Two-Face auf Sie, die mit Abrißbirnen oder Hubschraubern für Gefahr sorgen. Doch unsere Helden haben ja ihre Seile dabei, mit denen sie sich an Mauervorsprüngen festhalten können, und mähen dann die Gegner dutzendweise. Wenn Sie aber kein Gamepad mit vier Buttons besitzen, müssen Sie auf die Tastatur zurückgreifen. Wenigstens mildern drei Schwierigkeitsgrade und diverse Continues dieses Manko etwas.

Florian Stangl ■



Two-Face greift überraschend mit der großen Abrißbirne ins Geschehen ein, trifft aber nur seine eigenen Handlanger.



Auch Ihre Kontrahenten können mit Fässern und Steinen wild um sich werfen.



Beide Superhelden können sich mit Seilen über den ganzen Bildschirm schwingen und so leicht mit den Gegnern fertig werden.

SPECS & TECS

VGA	■	Single-PC	2
SVGA	■	ModemLink	-
DOS	■	Netzwerk	-
WIN 95	■	Internet	-
Cyrix	■	GeneralMidi	■
AMD	■	Audio	■

REQUIRED
Pentium 60, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	61%
Sound	57%
Handling	42%
Spielspaß	45%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 90,-
Release	April '97

Sie haben sie alle gespielt: Stars!, Master of Orion 2, Star Control 3, Deadlock, Space Bucks. Und Playmates Interactive ist der Meinung, daß in diese sympathische Kollektion an Weltraum-Eroberungs-Strategiespielen unbedingt auch Into the Void gehört. Finden wir aber gar nicht...

Into the Void

Nichtsnutz



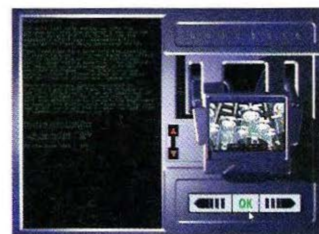
Die maximale Bevölkerungszahl hängt von der örtlichen Landwirtschaft ab: Je ausgefeilter die Technologie, desto mehr Nahrung steht zur Verfügung.

Für einen waschechten Weltraum-Imperialisten ist nichts so unerträglich wie der Anblick eines unbesiedelten Planeten. Schon in der nächsten erreichbaren Runde wird deshalb ein "Colony Ship" mit euphorischen Siedlern gechartert, die in der Filiale neben Nahrung und Raumkreuzern auch neue Steuerzahler fabrizieren sollen. Durch die Verteilung dieser Bewohner auf sechs Abteilungen (Landwirtschaft, Forschung, Produktion, Rohstoff-Gewinnung, Spionage, Verteidigung) setzt man Prioritäten beim Ausbau der Infrastruktur. Sobald ein wissenschaftlicher Durchbruch erzielt wurde, dürfen Sie eine der Kategorien updaten. Auf dem Reißbrett werden zudem Raumschiffe aus Waffensystemen, Panzerung, Antrieb und Radar zusammengefriemelt, mit denen man die sechs außerirdischen Lebensformen samt ihrer schnittigen Flotten auf Distanz hält – für den Fall, daß alle diplomatischen Raffinessen ("Laßt uns Frieden schließen..." – "Okay") fehlschlagen.

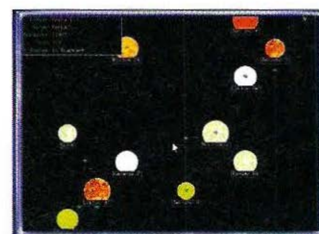
Ins Leere kolonisiert

Bedingt durch die limitierte Komplexität hätte man sämtliche Funktionen locker auf zwei, drei Bildschirmen unterbringen können. Die Programmierer haben es aber geschafft, das bißchen Strategiespiel bis zum Geht-nicht-mehr aufzublasen und Funktionen auf zig Buttons und Menüs zu verteilen. Was wiederum fehlt, sind Übersichten zu Themen wie "Wer entwickelt was?" oder "Was wird wo von wie vielen Personen produziert?". Daher ist man genötigt, in jeder Runde auf sämtlichen Planeten nach dem Rechten zu sehen. Die Handhabung ist dabei alles andere als intuitiv: Selbst für einfachste Vorgänge (Kolonisten von A nach B bringen) muß zunächst die Online-Hilfe konsultiert werden. Auch der Sinn mancher Buttons erschließt sich nicht immer auf den ersten Klick. Daß Besucher aus dem All Ihre Siedlungen bedrohen, wird lediglich via e-Mail gemeldet; spektakuläre Weltraum-Schlachten sind nicht vorgesehen.

Petra Maueröder



In der Datenbank finden Sie ausführliche Informationen zu allen erforschten Gebäuden und Raumschiffen.



Lustige bunte Bälle repräsentieren die Planeten des Sternensystems.

Statement



Into the Tonne: Der PC Games-Sonderpreis für das überflüssigste „Master of Orion 2 kann doch jeder...“-Programm geht in diesem Monat an Playmates Interactive. Einsteiger hadern mit dem an Umständlichkeit kaum noch zu toppenden Interface, Fortgeschrittene halten sich wegen akuter Unterbeschäftigung nur mit Mühe wach - von der Stars!-verwöhnten Multiplayer-Klientel ganz zu schweigen.



Wir basteln uns ein Raumschiff: Basierend auf diesen Bauplänen gehen die Konstruktionen anschließend im kolonieeigenen Werk in Serie.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	10
SVGA	ModemLink	-
DOS	Netzwerk	10
WIN 95	Internet	-
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
486 DX2/66, 8 MB RAM
2x-CD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 100, 16 MB RAM
4x-CD-ROM, HD 114 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Strategie

Grafik	55%
Sound	40%
Handling	45%
Spielspaß	43%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Playmates
Preis	ca. DM 100,-
Release	Juni '97

X-Men: Children of the Atom

Strahlemänner

Arme Mutanten: Erst erhalten sie Superkräfte, dann werden sie in bunte Kostüme gesteckt und müssen sich schließlich auch noch mit üblen Bösewichten kloppen. Gut für den Spieler, denn der erhält mit der PC-Umsetzung dieses Arcadespiels ein kurzweiliges Beat 'em Up.

Batman und Superman mögen zwar die bekanntesten Comic-Superhelden von DC sein, doch Konkurrent Marvel Comics hat ebenfalls eine ganze Reihe illustrer Charaktere auf Lager. Angefangen bei Dr. X, der die verstrahlten Helden zu einer superstarken Kampftruppe zusammenstellte, bis hin zu Heroen wie Magneto, Iceman oder Juggernaut treffen etliche Figuren mit Marvel-Lizenz in Acclaims X-Men: Children of the Atom aufeinander. Herausgekommen ist ein 2D-Prügelspiel alter Schule, das enorm schnell und komplex ist. Sie dürfen entweder mit Ihrem Lieblings-Mutanten gegen die Streitkräfte des Gegners antreten oder sich mit einem menschlichen Gegner herumschlagen. Das funktioniert entweder mit jeweils einem Kämpfer oder einer ganzen Gruppe, die Sie nach Belieben zusammenstellen dürfen. Gesteuert wird per Gamepad mit bis zu sechs Buttons oder mit der Tastatur, was erstaunlich gut funktioniert.

Statement



Wenn Sie eine Schwäche für gnadenlos schnelle und komplexe 2D-Prügelspiele haben, dürfen Sie hier bedenkenlos zugreifen. X-Men ist zweifellos das beste Spiel dieses Genres. Gegen die 3D-Konkurrenz wie Virtua Fighter kommt die altbackene Grafik natürlich nicht an, und wer realistischen Kampfsport schätzt, wird sich schaudernd von den Raketen-, Laser- und Tentakelattacken abwenden. Alle anderen werden ihren Spaß an der bunten Prügelorgie haben.

Chaos im Orbit

Ziel ist es, den bösen Magneto in seiner Orbitalstation zu besiegen. Bis dahin müssen Sie die erste Riege der bösen Mutanten überstehen und erkämpfen sich so auch ständig neue Mitstreiter. Faszinierend ist die hohe Geschwindigkeit der Kämpfe und die vielen Effekte, die bei den unglaublichen Special Moves über den Bildschirm sausen. Die teils riesigen Spielfiguren verfügen über ein sattes Repertoire an Grundschlägen, die nach allen Regeln der Spielhollen-Kunst zu etlichen Combos und Specials kombiniert werden können. Außerdem interagieren die Superhelden mit dem Hintergrund und können ganze Häuserblocks im Kampf fachgerecht zerkleinern.

Florian Stangl ■



Wolverine und Magneto beharken sich dank ihrer Mutantenkräfte mit effektgeladenen Special Moves und plätten auch mal Objekte im Hintergrund.



Zehn aus den Comics bekannte Superhelden stehen zur Auswahl.



Neben Schlägen, Tritten und Würfen setzen manche Charaktere auch Fernwaffen ein.



Für bestimmte Aktionen müssen die Mutanten über eine bestimmte Menge an Psychoenergie verfügen, die am oberen Bildschirmrand angezeigt wird.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	-
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix	●	GeneralMidi	●
AMD	●	Audio	●

REQUIRED
486DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Action

Grafik	73%
Sound	74%
Handling	81%
Spielspaß	76%

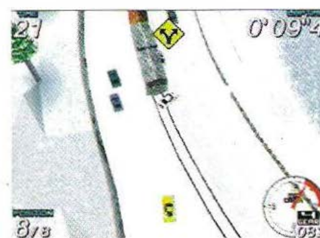
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Acclaim
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai 97

Wer bei Autorennen aus der Vogelperspektive automatisch an Micro Machines denkt, liegt mittlerweile falsch. Speedster von Psygnosis mixt 3D-Grafik, Von-Oben-Sicht und flotte Action zu einem unterhaltsamen Rennspiel für zwischendurch.

Speedster
Schleudergang



Speedster wird ausschließlich aus dieser Sicht gespielt. Der 3D-Effekt ist dennoch vorhanden, da die Landschaft aus Polygonen aufgebaut ist.



Obwohl sie auf Eis fahren, ändert sich das eingeschränkte Fahrverhalten der Rennwagen nicht.



Außer verschiedenen Flitzern dürfen Sie auch drei verschiedene Steuerungsarten wählen.

Warum eigentlich muß man Autorennen immer aus der Cockpitsicht fahren, dachten sich wohl die Designer von Speedster und gestalten kurzerhand nur eine einzige Ansicht, aus der Sie das Geschehen von hoch oben (wie aus einem Hubschrauber) verfolgen. Speedster erinnert somit an Spiele wie Death Rally, ist im Gegensatz dazu aber eher friedlich, da Sie Ihre Kontrahenten nur mit fahrerischen Mitteln und gelegentlichen Remplern bekämpfen dürfen. Zur Auswahl stehen zwei Rennklassen mit diversen Luxuskarossen wie Porsche oder Ferrari und ein Sortiment von Geländewagen, die natürlich auch anders zu fahren sind. Steuern sollten Sie am besten mit einem Lenkrad oder zumindest einem analogen Joystick, da mit Gamepad oder Tastatur kein Blumentopf zu gewinnen ist. Gefahren wird entweder ein Einzelrennen auf einem der acht Kurse, eine komplette Meisterschaft oder gegen die eigene Bestzeit im Ghost-Modus. Gewinnen Sie in den beiden schweren der drei Schwierigkeitsgrade alle Rennen, winken Bonusstrecken und -fahrzeuge.

Lahme Krücke

Speedster geizt nicht nur mit Kameraperspektiven, sondern auch mit verschiedenen Auflösungen. Neben der VGA-Grafik mit 320 x200 Pixeln gibt es einen Modus mit 640x480 Bildpunkten, der allerdings selbst auf einem P200 MMX unspielbar langsam ist. Unspielbar deshalb, weil Speedster keine Frames ausläßt, sondern einfach das Tempo nach unten schraubt. Dadurch schleichen die PS-Monster aber wie Tretroller über die Piste, was ja weniger der Sinn eines Rennspiels ist. Unter VGA ist Speedster zwar flott, aber es gehört viel Phantasie dazu, in dem grauen Pixelhaufen beispielsweise den Porsche zu erkennen. Schrauben Sie die Details nach unten, wird Speedster zwar schneller, doch ohne Texturen verliert die Grafik jeglichen Reiz. Richtig gut gelungen ist nur die rockige Musik, die sparsamen Soundeffekte kommen über Mittelmaß nicht hinaus.

Florian Stangl ■

Statement



Die VGA-Grafik ist häßlich, aber schnell; Super VGA sieht nett aus, läuft aber viel zu langsam.
Die Auswahl der Autos ist ausreichend, deren optische Umsetzung mäßig. Speedster entpuppt sich schnell als völlig durchschnittliches Produkt, das ähnliche Ansätze zeigt wie Apogees Death Rally, aber bei weitem nicht dessen spaßigen Simpel-Charme erreicht.



Die VGA-Grafik ist zwar spielbar, aber enorm krümelig. Die einzelnen Fahrzeuge sind kaum voneinander zu unterscheiden.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	0
DOS	Netzwerk	0
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Rennspiel	
Grafik	65%
Sound	67%
Handling	62%
Spielspaß	61%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-
Release	Mai '97

Pandemonium!

Sprung in der

Mario und Sonic haben nichts zu lachen: Pandemonium! ist die neue Referenz für Jump&Runs auf dem PC. Die dreidimensionale Hatz durch abgefahrene Levels zeigt den etablierten Hüpfbolden ihre Grenzen auf und begeistert auch Genre-Hasser.



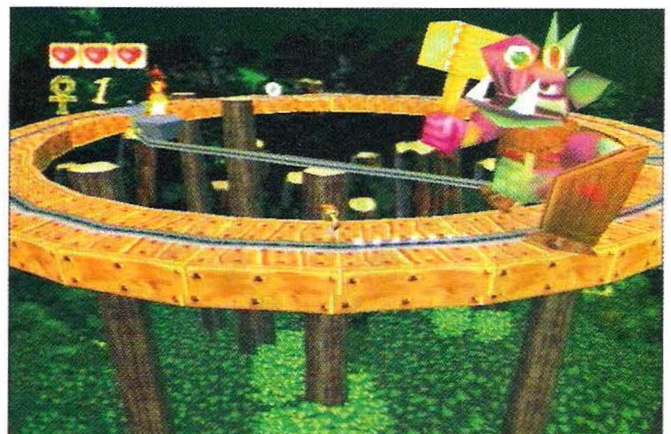
Auch wenn Sie schon immer eine Abneigung gegen Springen und Rennen hatten: Pandemonium! sollte Ihnen auf jeden Fall einen genaueren Blick wert sein. Die Umsetzung der Playstation-Version von Crystal Dynamix bietet nämlich eine ganze Reihe entscheidender Vorteile gegenüber der Konkurrenz. Hintergrund der Rennerei durch 21 Levels ist ein mißglückter Zauberspruch, den die blonde Nikki aus Versehen aufsagte. Weder sie noch ihr Begleiter Fargus haben damit gerechnet, daß statt eines hübsch anzusehenden Feuerwerks ein ekliges Riesenmonster erscheint und plötzlich ein ganzes Dorf auffrißt. Natürlich ist das den beiden unglaublich peinlich, und so beschließen sie, dem Unhold den Garaus zu machen und das Dorf zu befreien. Hier offenbart sich schon eine der Besonderheiten von Pandemonium!, denn Sie dürfen jeden Level entweder mit Nikki oder Fargus spielen, die beide unterschiedliche Fähigkeiten besitzen. Die durchtrainierte Nikki kann deutlich höher springen als ihr Begleiter, der dafür aber gemäß seiner Fähigkeiten als Hofnarr derart wild herumzappeln kann, daß alle Monster die Flucht ergreifen. Gesteuert werden unsere Helden entweder mit einem Gamepad (vier Buttons bevorzugt) oder per Tastatur, was beides gleichermaßen hervorragend funktioniert. Die Figuren dürfen natürlich laufen und springen und sind in der Luft steuerbar, wobei sie nebenbei auch noch mit Energiebällen um sich ballern können. Vorher müssen Sie jedoch einen entsprechenden Edelstein gefunden haben. Grundsätzlich sind alle Levels mit vielen dieser wertvollen Objekte bestückt, doch die meisten dienen dazu, das Punktekonto aufzubessern. Andere, wie etwa pulsierende Herzen, erhöhen Ihre Lebensenergie, Ankh-Symbole schenken ein Bonusleben und



Manchmal verwandeln sich die beiden Helden in andere Wesen, die besondere Fähigkeiten besitzen. (VGA)

Leistung

Pandemonium! läuft im Fenster ab einem Pentium 100 mit VGA und 16 Bit Farbtiefe flüssig und ausreichend übersichtlich. Angenehmer spielt es sich aber im Vollbildmodus, für den Sie schon einen P166 unter der Haube haben sollten. Am schönsten und auch auf kleineren Rechnern am flüssigsten ist die 3DFX-Version, bei der vor allem die Spielfiguren keine Ecken und Kanten mehr haben. Da sich dadurch am Spielspaß nichts ändert, gilt für alle Versionen dieselbe Wertung.



Bei solch riesigen Endgegnern helfen nur noch Schnelligkeit und gut getimte Sprünge. Erledigt wird der Riesenknilch mit einer versteckten Kanone.



Schüssel



Manchmal hilft nur eine Kanone weiter. Selbst in der VGA-Version wird der gewagte Stunt mit schönen Transparenzeffekten versüßt.



Bei Hochgeschwindigkeitspassagen wie dieser dürfen Sie sicher sein, daß anschließend keine unfaire Falle auf Sie lauert.



Nikki muß den Raketen ausweichen und nebenbei vier Schalter aktivieren, um zum letzten Endgegner vorstoßen zu können.

Schlüssel lassen Sie zu Bonusabschnitten oder zum Ende des Levels gelangen.

Schlüpfrig und rasant

Bevor Sie eine Welt beendet haben, ist aber viel zu tun. Das Leveldesign von Pandemonium! ist schier unglaublich und wirkt vor allem durch die rasanten Kamerafahrten viel lebendiger als in allen anderen Spielen dieses Genres. Sie sehen Ihre Figur ständig aus anderen Perspektiven, steuern sie mit Blick von hinten oder sehen, wie Fargus auf Sie zuläuft. Die Designer haben sich viel Mühe gegeben, das Spiel richtig rasant werden zu lassen, ohne daß Sie Gefahr laufen, durch unfaire Stellen frustriert zu werden. Rutscht Nikki beispielsweise eine wild geschwungene Eisrampe hinunter, so dürfen Sie sicher sein, daß sie dann nicht in eine Falle schlittert oder auf Gegner trifft. Gleiches gilt für Kamerasichten, in denen unser Held von vorne zu sehen ist und Sie so nicht wissen, was hinter Ihrem Rücken liegt. Sie dürfen dann getrost darauf vertrauen, daß nichts passieren kann, und so das Geschwindigkeitserlebnis voll genießen.

Gags am laufenden Band

Abgesehen von der phantastischen Grafik liegt der größte Reiz von Pandemonium! im beeindruckenden Aufbau der Levels, die mit mehr Gags und Überraschungen gespickt sind als der Sega-Igel Sonic Stacheln hat. Zum Standard-Repertoire gehören knuddelige Monster, die entweder mit gezielten Energieschüssen oder durch freundliche Sprünge auf den Kopf beseitigt werden. Oft dienen die Gegner auch als Sprungbrett, um zu versteckten Abschnitten des Levels zu kommen. Der Vorteil für Profis ist, daß sie so Gelegenheit haben, ihr Können unter Beweis zu stellen, während Einsteiger oder Leute mit geringerem Hang zum Tüfteln einfach durch die Levels spurten dürfen, ohne Entscheidendes zu versäumen. Weitere Überraschungen sind etwa Luftströmungen, die unsere Helden in eine bestimmte Richtung schweben lassen, Trampoline, Rutschbahnen, Druckluftröhren, zusammenstürzende Brücken oder wildgewordene Wandteile, die Nikki und Fargus verfolgen. Auch diese Überraschungen sind nie unfair, sondern vom Spieler kontrollierbar. Die faszinierende Jagd ist nicht nur ein grafischer Leckerbissen, sondern auch akustisch brillant untermalt. Die CD-Audio-tracks werden der aktuellen Situation entsprechend ausgewählt und sind demzufolge sehr abwechslungsreich. Gleiches gilt für die Soundeffekte, die ebenso gelungen sind. Die Levels werden übrigens über Paßwörter angewählt, wobei der Rechner automatisch den zuletzt gespielten Abschnitt bereithält.

Florian Stangl ■

Statement

Pandemonium! ist die Offenbarung. Von der brillanten Grafik über die superbe Steuerung bis zum einmaligen Leveldesign gibt es auf dem PC einfach keine gleichwertige Alternative. Selbst wer keine Jump&Runs mag, dürfte an Pandemonium! Gefallen finden, denn es erinnert eher an Spiele wie Tomb Raider als an an den dicken Mario & Co. Selbst nach stundenlangem Spiel entdeckt man immer wieder neue Überraschungen und wundert sich über den Einfallsreichtum der Desginer. Bei einem Spiel wie Pandemonium! fällt es demnach schwer, Kritik zu äußern; einzig die recht hohen Hardwareanforderungen erscheinen etwas unverhältnismäßig, ansonsten ist das neue Werk von Crystal Dynamix ein absoluter Hit.

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	-	
●	DOS	Netzwerk	-	
●	WIN 95	Internet	-	
●	Cyrix	GeneralMidi	-	
●	AMD	Audio	●	

REQUIRED
Pentium 90, 16MB RAM
Double Speed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 133, 16MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM

3D-SUPPORT
3DFX

RANKING

Geschicklichkeit

Grafik	88%
Sound	89%
Handling	87%
Spielspaß	91%

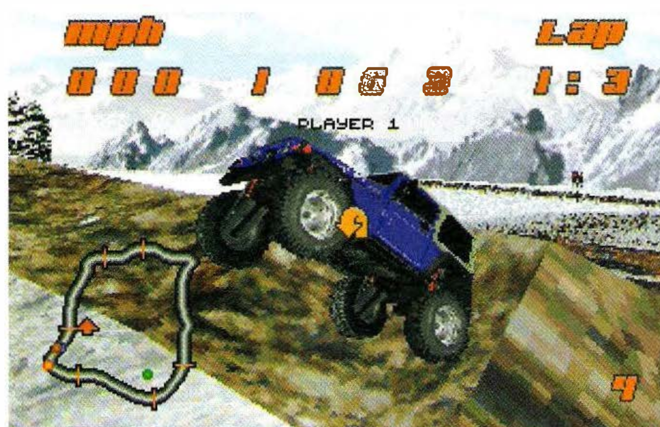
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	BMG Interactive
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Test Drive: Offroad

Schlammschlacht

Bereits seit einem Jahrzehnt setzt Accolade mit seiner Serie Test Drive Akzente, die der gesamten Branche zeigen, wie schnelle und spannende Autorennspiele auszusehen haben. Mit Offroad verläßt das Softwarehaus bewährte Pfade und wendet sich langsameren Fahrzeugen zu.

Nachdem man als PC-Spieler in den letzten Jahren jedes zeitgenössische und halbwegs rasante Rennfahrzeug über den Monitor scheuchen konnte, müssen sich die Programmierer etwas Neues einfallen lassen. Test Drive: Offroad ist das erste einer ganzen Reihe von Spielen verschiedener Hersteller, die dem Geschwindigkeitsrausch entsagen und den Spieler vor neue Herausforderungen stellen. Hier begeben Sie sich an das Steuer eines Geländewagens (insgesamt stehen vier zur Auswahl) und versuchen, auf Rundkursen unterschiedlichster Schwierigkeitsgrade die vorgegebenen Wegpunkte zu erreichen. Die physikalischen Eigenschaften der Fahrbahn und der Fahrzeuge selbst werden recht gut simuliert, so daß sich schnell eine Art "Fahrgefühl" einstellt. Dennoch wird man nur mit sehr viel Übung Herr über seinen Geländewagen, denn je nach Untergrund führt bereits ein winziger Fahrfehler zum Ausbrechen oder gar zum Umstürzen des Fahrzeugs.



Die glaubwürdig nachempfundene Fahrphysik erlaubt solche Sprünge im freien Gelände. Leider verlangen die Strecken kein so hohes Können.

Nichts für echte Offroader

Leider bietet Test Drive nur die üblichen Rennmodi und keine echten Wertungsprüfungen, wie sie im Offroad-Sport gebräuchlich sind. So ist Test Drive letztendlich doch nur ein weiteres Rennspiel. Zwar sind Strecken und Fahrzeuge einigermaßen ungewöhnlich, in allen anderen Belangen ist Accolades Neuling seiner vergleichsweise konservativen Konkurrenz jedoch unterlegen. So macht die langsame Grafik einen bestenfalls comicortigen Eindruck, und auch die Fahrgeräusche können keine realistische Atmosphäre vermitteln. Dennoch versprüht Test Drive: Offroad einen eigenwilligen Charme, der auch nach dem Absolvieren der verschiedenen Meisterschaften bestehen bleibt – wahrscheinlich beruht dieser Effekt auf der Dankbarkeit, endlich einmal eine neue Wagenklasse fahren zu dürfen.

Harald Wagner ■



Der SplitScreen-Modus erlaubt nur eine stark eingeschränkte Sicht, leider sinkt die Grafikgeschwindigkeit.



Dieses Flugzeugwrack ist das aufregendste Hindernis im gesamten Spiel.

Statement



Mit Offroad kratzt Accolade am selbstgeschaffenen Mythos Test Drive. Wo früher die Highwaypolizei für Nervenkitzel sorgte und malerische Landschaften das Auge erfreuten, herrscht im vierten Teil der Serie nichts als Öde. Somit ist Test Drive: Offroad zwar ein durchaus nettes Programm, zum Klassiker reicht es diesmal aber nicht – zu lieblos wurde das Thema in Szene gesetzt.



Die breiten Fahrzeuge sind wegen der schlechten Manövrierbarkeit des eigenen Wagens nur sehr schwer zu überholen.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	2
SVGA	ModemLink	4
DOS	Netzwerk	4
WIN 95	Internet	0
Cyrix	GeneralMidi	
AMD	Audio	

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM
SingleSpeed-CD-ROM, 12 MB HD

RECOMMENDED
Pentium 200, 16 MB RAM
QuadSpeed-CD-ROM, 40 MB HD

3D-SUPPORT
keine Unterstützung

RANKING

Rennspiel

Grafik	68%
Sound	77%
Handling	83%
Spielspaß	67%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 100,-
Release	Mai '97

Banzai Bug



Die Identifikation mit einer Stubenfliege fällt wohl niemandem sehr leicht.

Als kleine Fliege Banzai soll man in diesem Actionspiel von Grolier Interactive einem Kammerjäger gehörig eins auswischen. In einem Haus voll heimtückischer Fallen und gefährlicher Roboterinsekten gilt es, zahlreiche Gegenstände zusammenzutragen. Aus Bestandteilen wie Ohrenschmalz, Streichhölzern und Käsekrümeln wollen Banzai und seine insektoiden Freunde einen „Stinkulator" zusammenbauen, der einen so bestialischen Geruch verbreitet, daß der Kammerjäger freiwillig das Haus verläßt. Die Steuerung erinnert an einen einfachen Flugsimulator: Mit Joystick oder Tastatur lenkt man die Fliege durch grellbunt eingerichtete Wohnräume und erwehrt sich mit Fliegenspucke seiner Haut bzw. seines Chitinpanzers. Obwohl die Spielidee nicht schlecht ist und die Grafik stellenweise begeistern kann, hapert es beim Spielspaß. Neben der schwerfälligen Steuerung stört vor allem der frustrierend hohe Schwierigkeitsgrad. (tb)

RANKING

Action	
Spielspaß	29%
Hersteller	Grolier Interactive
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 90, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95

Bug Too!



Mit 320x200 ist im Action-Genre kein Blumentopf mehr zu gewinnen.

Nur wenige Wochen nach Veröffentlichung der Saturn-Version von Bug Too! erscheint der zweite Teil des witzigen Actionspiels jetzt auch in einer Windows-95-Version. Die Hauptfigur, ein kleiner grüner Käfer namens Bug, hat diesmal zwei kleine Freunde an seiner Seite. Zusammen mit der Fliege Superfly und dem sabbernden Hund Maggot findet er sich in einem Filmstudio wieder, in dem sechs unterschiedliche Hollywoodstreifen gedreht werden. Die Themen der zugehörigen Level sind Parodien auf relativ bekannte Filme wie „Lawrence von Arabien" oder „Waterworld". Dementsprechend gestaltet sind dann auch die ausgedehnten 3D-Plattformen: Man trifft auf ägyptische Mumien, gefräßige Fische und sonstiges Getier. Obwohl das Leveldesign vielversprechend aussieht und neuerdings sogar zu zweit an einem PC gespielt werden kann, enttäuscht das Gesamtbild. Dem teilweise drögen Gameplay fehlt einfach die nötige Spritzigkeit. (tb)

RANKING

Action	
Spielspaß	50%
Hersteller	Sega PC
Preis	DM 70,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 60, 8 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95

Independence Day



Neuer Trend: zum Katastrophenfilm das Katastrophen-Spiel.

Mit dem Untertitel "Der Tag, an dem wir zurückschlagen" sind nicht die Käufer gemeint, die sich bei Fox Interactive für dieses 3D-Shoot 'em Up revanchieren wollen. Obwohl diese allen Grund dazu hätten: Die ergiebige Filmlizenz wurde in eine spielerisch magere "Flugsimulation" umgesetzt, bei der man in zwölf recht kleinen Einsatzgebieten (Canyons, Städte, Area 51) Alien-Raumschiffe vom Himmel holt, Extras aufsammelt (Flugzeug-Upgrades, Waffen, Time Extension usw.) und nebenbei Flugzeuge eskortiert oder Generatoren zerstört. Die Landschaft aus texturierten Polygon-Gebilden wird aus verschiedenen Kamera-Perspektiven in VGA- oder SVGA-Auflösung gezeigt; neuzeitliche 3D-Karten liefern geringfügige Verbesserungen in Form von schöneren Explosionen, höheren Geschwindigkeiten und weicheren Texturen. Passabel zu steuern und nicht ganz einfach (selbst im Easy-Modus), aber immerhin head-to-head und im Netzwerk spielbar! (pm)

RANKING

Arcade Action	
Spielspaß	44%
Hersteller	Fox Interactive
Preis	DM 80,-
3D-SUPPORT	3DFX, Mystique, Rendition
SYSTEM	Pentium 120, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM, Windows 95

Iron and Blood



Auf dem PC ist Iron and Blood bestenfalls Durchschnitt in seinem Genre.

Beat 'em Ups sind mit ihrem Verlangen nach schnellen, dreidimensionalen Grafiken ein typisches Konsolenprodukt. Zwar machen sich langsam auch auf dem PC spezialisierte Grafikkarten breit, doch mit deren Unterstützung und Qualität ist es nicht weit her. Auch das von PlayStation und Saturn bekannte Iron and Blood hätte sicherlich von solcher Hardware profitiert, quälen sich doch die Bildpunkte einzeln auf den Monitor. Von den ehemals weichen Bewegungen und den kurzen Reaktionszeiten, die das Spiel eigentlich auszeichnen, ist daher nicht mehr viel übrig geblieben. Die aus Ravenloft bekannten Kämpfer unterscheiden sich in ihrem Kampfstil radikal voneinander, da gut bewaffnete Menschen gegen metallene Monster antreten. Auch die meist einfach zu aktivierenden Special Moves könnten in dem Beat 'em Up für Laune sorgen, die Geschwindigkeit der Grafik läßt aber jeden Spielspaß schnell verfliegen. (hw)

RANKING

Beat 'em Up	
Spielspaß	60%
Hersteller	Acclaim
Preis	DM 100,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 166, 16 MB Ram, 2x-CD-ROM, Windows 95

Toy Story



Das Spiel kann grafisch nicht mit dem Film mithalten.

Die erfolgreichen Spiel-Umsetzungen der Disney-Filme Aladdin oder König der Löwen ermutigten Disney Interactive dazu, auch Toy Story in eine PC-gerechte Fassung zu bringen. Als Spieler erlebt man die Abenteuer des Spielzeugcowboys Woody, der sich gegen die neue Spielzeugfigur Buzz Lightyear behaupten muß. Die komplette Story des Films wurde in 15 Spielelevels umgesetzt, die meist in Jump&Run-Manier vorliegen. Die sehr kleinen und recht „übersichtlichen" Level wurden speziell für Disneyfans ab einem Alter von acht Jahren zugeschnitten, der Schwierigkeitsgrad liegt damit am unteren Ende des Machbaren. So müssen je Level nur wenige Schalter umgelegt, Gräben übersprungen oder winzige Denkaufgaben gelöst werden. Bereits für wenig ältere Spieler ist Disney Interactives qualitativ durchaus hochwertiges Toy Story also nicht zu empfehlen, da es sich schnell als zu wenig abwechslungsreich und herausfordernd entpuppt. **(hw)**

RANKING	
Jump&Run	
Spielspaß	45%
Hersteller	Disney Interact.
Preis	DM 99,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 133, 16 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, 8 MB HD

Mind Grind



Das ganze Leben ist ein Quiz: Mind Grind wirft Fragen auf.

Die Master-Frage gleich zu Beginn: Für welchen selten langweiligen Multiple-Choice-Wissenstest verlangt Topware von arglosen PC-Anwendern unverbindlich empfohlene 40 Mark? Na? Richtig: Mind Grind! Der "aufregende Fünfkampf mit über 3.000 Fragen und 15.000 Antwortoptionen" für bis zu zwei Spieler ist in eine dürftige Benutzeroberfläche mit herumturnenden Aliens eingebettet und wird gelegentlich von AVI-Videos und Soundeffekten illustriert. Typische Frage aus dem Fundus von zehn absolut naheliegenden Wissensgebieten: "Was sollte man immer sagen, wenn man mit dem Ouija-Brett spielt, damit die Geister entlassen werden?" Originellste Kategorie: Geräuscheffekte. Das Spektrum reicht vom "War's ein herunterfallendes Telefonbuch oder eine Karteikartensammlung?" bis hin zum anspruchsvollen Differenzieren zwischen Orgel- und Klavier-Klängen.
PC Games empfiehlt den Fans von Jeopardy & Co.: Trivial Pursuit kaufen! **(pm)**

RANKING	
Quiz	
Spielspaß	31%
Hersteller	Topware
Preis	DM 40,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	486 DX2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM, HD 13 MB

Puzzle Bobble

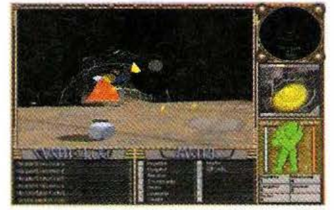


Noch ist das Spielfeld sehr übersichtlich aufgebaut.

Die Helden aus Bubble Bobble, einem schlichten Plattformspiel aus den Anfängen des Computerzeitalters, kehren zurück. Ziel dieser interessanten Tetrisvariante ist es, von oben herabhängende Kugeln vom Spielfeld verschwinden zu lassen. Dazu schießt man von unten weitere Kugeln in Richtung gleichfarbiger Kugeln auf dem Spielfeld, um Gruppen von drei oder mehr Kugeln zu erzeugen. Solche Gruppen gleicher Farbe fallen nun – neben dadurch eventuell haltlos gewordenen Kugeln anderer Farbe – aus dem Spielfeld heraus. Nur durch gutes Zielen verhindert man ein Überfüllen des Bildschirms, was zu verkürzten Reaktionszeiten und zu noch schlechterem Zielen führen würde. Leider sind alle Levels sehr ähnlich aufgebaut, so daß das Spiel nur wenige Stunden lang faszinieren kann. Selbst der Multiplayermodus kann nur für wenige Minuten fesseln. Da lediglich haltlos gewordene Kugeln auf das Gegnerbrett geschafft werden, hält sich der Zugewinn in Grenzen. **(hw)**

RANKING	
Arcade	
Spielspaß	49%
Hersteller	GT Interactive
Preis	DM 90,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 120, 16 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM, HD 1 MB

S.C.A.R.A.B.



Da rotiert die Mumie im Sarkophag: triste Grafik und öder Spielablauf.

3D-Action einmal anders: S.C.A.R.A.B. orientiert sich im Design nicht nur an den überlieferten Kustwerken aus dem alten Ägypten, sondern reduziert auch das Spielprinzip auf eine simple Mischung aus Mühle und Fang den Hut. Ihre Aufgabe ist entsprechend einfach, denn Sie müssen pro Level entweder jeden der gegnerischen Kämpfer dreimal vernichten oder eine bestimmte Anzahl von Energietürmen aufstellen, bis der Countdown abgelaufen ist. In der Realität sieht das dann so aus, daß Sie Ihre Türmchen munter drauflos aufbauen, die Bauwerke des Gegners abschießen und dann wieder zu Ihren Türmen zurücklaufen, die mittlerweile der Gegner beschossen hat usw. Reizvoll ist das Ganze eigentlich nur, wenn Ihr Gegner beschließt, Ihnen aufzulauern. Ansonsten sehen Sie Ihren Gegenpart eher selten bis gar nicht. Grafik und Sound sind allenfalls als trist zu bezeichnen, was ein Spiel im Netzwerk auch nicht spaßiger werden läßt. **(fs)**

RANKING	
Action	
Spielspaß	52%
Hersteller	Electronic Arts
Preis	DM 90,-
3D-SUPPORT	keine 3D-Unterstützung
SYSTEM	Pentium 90, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM, HD 20 MB

Interview - Sid Meier

Mensch Meier!



Sid Meier lebt und arbeitet in Hunt Valley im Bundesstaat Maryland, ist 43 Jahre alt und hat einen siebenjährigen Sohn namens Ryan. Der deutsch klingende Nachname geht übrigens auf die schweizerische Herkunft seiner Großeltern zurück.

Nach fast fünfzehnjähriger Mitarbeit verließ er im vergangenen Jahr Microprose – die Firma, die er zusammen mit Bill Stealey und Andy Hollis ins Leben rief – und gründete mit Firaxis ein neues Label. Mit dieser neuen Firma möchte Sid wieder innovativ und kreativ tätig werden.

Wenn man Sid Meiers Karriere in der Spielebranche verfolgt, fällt auf, daß viele Sätze Worte wie „zum ersten Mal" oder „das erste Spiel dieser Art" enthalten. In den frühen 80er Jahren entwickelte er mit F15 Strike Eagle den ersten Combat Flight Simulator und mit Silent Service die erste U-Boot-Simulation. Railroad Tycoon, Colonization, CPU Bach und sein letztes Produkt Magic: The Gathering sind ebenso innovativ. Doch keines seiner Spiele hat eine loyalere Fangemeinde als Civilization, das von vielen Spielern und der Fachpresse als das beste Spiel aller Zeiten gelobt wird und als erstes PC-Spiel die Traumgrenze von einer Million verkauften Exemplaren erreichte. Markus Krichel sprach mit dem „Vater der PC-Spiele-Industrie"...

Es sieht fast so aus, als hätte Microprose noch nicht bemerkt, daß Du nicht mehr dort arbeitest. Dein Telefon funktioniert nämlich noch...

Das liegt daran, daß ich bis zur Fertigstellung von Magic: The Gathering noch einen Beratervertrag mit MPS hatte. Der ist aber mit der Veröffentlichung des Spiels abgelaufen, und jetzt widme ich mich voll und ganz meiner neuen Firma Firaxis. Zwei weitere ehemalige MPS-Angestellte – Jeff Briggs und Brian Reynolds – sind ebenfalls Mitbegründer von Firaxis.

Als die Nachricht von Deinem Weggang aktuell wurde, kamen natürlich gleich die tollsten Gerüchte auf: Meier hat sich mit MPS verkracht, Meier wollte mehr Geld, Meier ging, weil er mit Civ2 unzufrieden war. Was stimmt denn nun?

Davon stimmt rein gar nix. MicroProse war ein gutes Unternehmen, es hat mir viel Spaß gemacht, dort zu arbeiten, und wir haben dort zusammen auch einiges geleistet. Civ2 und Magic waren im Sack, und das war ein guter Zeitpunkt, etwas Neues anzufangen. Alles andere ist Quatsch!

Worin unterscheidet sich Firaxis von anderen neu gegründeten Softwarefirmen?

Darin, daß jeder einzelne Mitarbeiter über große Erfahrung verfügt. Wir kennen uns alle von früheren Projekten, die meisten sind auch privat befreundet. Daher kennen wir auch unsere Schwächen und Stärken und können Fehler vermeiden, die wir in der Vergangenheit gemacht haben. Wir sind auch ein sehr familienfreundliches Unternehmen und versuchen, Ehepartner und Kinder in den täglichen Ablauf zu integrieren. Wir versuchen, unnötige Bürokratie zu eliminieren und eine angenehme Umgebung zu schaffen, in der sich jeder wohl fühlen und auf die Spiele konzentrieren kann.

Mit Deinem Namen hättest Du Dich doch einfach irgendwo als Vorzeige-Designer einstellen lassen und ein Mordsgehalt kassieren können.

Und was hätte ich davon? Ich will Spiele entwickeln und nicht irgendwo in der Chefetage sitzen und mich zum Marketingfachmann umschulen lassen. Aus diesem Grund haben wir ja auch den Vertriebsvertrag mit Electronic Arts abgeschlossen. So können wir eine kreative Umgebung schaffen, in der sich jeder voll auf die Entwicklung konzentrieren kann. Das Marketing und die Distribution überlassen wir den Experten.

»Wir konzentrieren uns auf Spiele, die Spaß machen, und orientieren uns dabei an unseren früheren Produkten. Wir nennen das "Innovative Kontinuität".«

Und mit Firaxis glaubt Ihr nun die Spielewelt aus den Angeln heben zu können? Ihr habt so um die 25 Leute, einschließlich Verwaltung. Das sind bei Origin oder Sierra gerade mal genug, um die Soundunterstützung zu programmieren.

Der Trend geht doch wieder zu kleineren, kreativen Teams, die sich voll und ganz einem Spiel verschreiben. Mit den neuen, effizienteren Entwickler-Tools sind riesige Teams auch nicht mehr nötig. Und Spiele, die Millionen für Filmsequenzen verbraten, wird es von uns ohnehin nicht geben. Wir konzentrieren uns auf Spiele, die Spaß machen, und orientieren uns dabei an unseren früheren Produkten. Wir nennen das "Innovative Kontinuität". Das bedeutet nichts anderes, als Erfahrungen der Vergangenheit mit neuen Ideen und Konzepten zu kombinieren.

Wann dürfen wir die ersten Spiele von Firaxis erwarten? Habt Ihr bereits konkrete Pläne für bestimmte Titel? Zum Beispiel Civilization 3?

Wir werden auf der E3 erstmals die Firaxis-Titel vorstellen. Bis jetzt haben wir ein paar Prototypen, über die mich aber nicht äußern will, weil sich da noch soviel ändern kann und wird. Es wird sich um Titel handeln, die sich an unseren früheren Hits wie Civ, Railroad Tycoon und Colonization orientieren. In diesem Jahr werden mit Sicherheit noch keine Spiele von uns erscheinen. Und was Civ3 betrifft, so geht ein Gerücht um, daß Microprose die Serie selbst fortsetzen will und sogar schon mit der Entwicklung begonnen hat.

Civilization ist aber ein Spiel, das nicht vom Titel, sondern vom Design lebt. Könntest Du Dir vorstellen, eine neue Serie oder ein neues Konzept in diesem Genre zu entwickeln?

Sicher. Ich fand es immer schade, daß man sich in Civ nicht auf eine bestimmte Zeitperiode konzentrieren konnte. Es gibt so viele mögliche, faszinierende geschichtliche Szenarios, die ein eigenes Spiel im Civ-Stil rechtfertigen würden. Ich könnte mir ein Spiel vorstellen, das in einem bestimmten Land unter der Herrschaft eines berühmten Anführers spielt.

Dein Lieblingsspiel ist WarCraft 2. Wird sich Firaxis auch auf das Echtzeitgenre stürzen?

Für manche Spiele bietet sich Real Time Combat einfach an. Spiele wie Civilization oder Colonization fallen meiner Ansicht nach nicht in diese Kategorie. Es ist aber mehr als wahrscheinlich, daß einer unserer neuen Titel in diesem Genre angesiedelt sein wird.

Der zweite große Trend ist Multiplayer-Unterstützung. Wie sieht es damit aus?

Wenn es sich für das Spiel anbietet, werden wir auch Multiplayer-Unterstützung anbieten. Die Entwicklung in diesem Bereich ist sehr interessant, insbesondere solche Spiele, die speziell dafür konzipiert wurden. Es gibt aber auch Spieler, die die Organisationsaspekte im Multiplayerbereich stressig finden. Außerdem werden AI-Kapazitäten in solchen Spielen oft vernachlässigt.

Und wie steht's mit einem großangelegten, interaktiven Film mit vielen Stars, exotischen Drehorten und einem Riesenbudget.

Nur über meine Leiche!

Wir bedanken uns für dieses Gespräch und wünschen Dir und Deinen Partnern viel Erfolg mit Firaxis.



Sid Meier arbeitet bei Firaxis zusammen mit Brian Reynolds (links) und Jeff Briggs (rechts).

Simon Woodroffe über Adventures, Adventure Soft und Floyd

Magic Kingdom

Er ist gerade mal Anfang 20 und hat einen absoluten Traumjob: Simon "the Sorcerer" Woodroffe arbeitet als Computerspiele-Designer bei Adventure-Soft in Birmingham. Nach zwei europaweit sensationell erfolgreichen Adventures rund um den vorwitzigen Nachwuchsmagier Simon steht sein drittes großes Projekt, Floyd (siehe PC Games 4/97), kurz vor der Fertigstellung. Grund genug, um mit ihm über seine Ideen und Visionen zu plaudern.

Was macht eigentlich Simon the Sorcerer im Moment?
Ist dies wieder eine dieser Simon the Sorcerer 3-Fragen? Okay, okay, ich arbeite daran. Simon streunt derzeit in Gestalt eines Hundes durch die Gegend. Er trägt einen gepunkteten Zauberhut und versucht, in seinen ursprünglichen Körper zurückzukehren. Wir hatten bereits unser erstes Simon 3-Meeting. Simon 3 soll das atmosphärischste Adventure aller Zeiten werden. Dave, unser Silicon Graphics-Mann, hat uns kürzlich vor Augen geführt, was mit diesen Wunderkisten alles möglich ist.

Mal abgesehen von der Grafik: Welche Verbesserungen sind bei Adventures überhaupt noch drin?
Fast jedes Abenteuerspiel bietet etwas Neues. Schau Dir Down in the Dumps mit seinen 3D-Zwischensequenzen an oder das Interface und die Musik von Baphomet's Fluch. Dennoch bin ich davon überzeugt, daß ein wirklich großer Schritt nötig sein wird, damit der Adventure-Markt mit den aktuellen Top-Titeln mithalten kann – so wie damals der Übergang vom Text- zum Point & Klick-Adventure.

Selbst Top-Adventures wie Baphomet's Fluch oder Toonstruck haben sich mehr schlecht als recht verkauft. Wie erklärst Du Dir die derzeitige Adventure-Krise?
Ich glaube, daß von Adventures einfach zu viel erwartet wird. Früher wurden solche Spiele für eine kleine, aber sehr treue Zielgruppe produziert, die sich jedes neue Adventure gekauft hat – und die gibt es heute immer noch. Mittlerweile haben wir es aber mit einem Massenmarkt zu tun, und herkömmliche Adventures müssen mit State-of-the-Art-Spielen wie Tomb Roider konkurrieren.

Gibt es einen Unterschied zwischen europäischen und amerikanischen Adventures?
Wenn Amerikaner von Adventures reden, dann meinen sie meistens Phantasmagoria oder Zork: Nemesis. Das sind für mich keine Adventures – es sind Interactive Movies, und ich habe bislang noch keins gespielt, das nicht absolut grauenhaft wäre. Manche glauben, daß sie einfach nur ein paar Millionen Dollar investieren müssen, und schon erhält man ein gutes Spiel – ähnlich wie bei Hollywood-Filmen. Wenn Du mich fragst, zeigt das nur den Mangel an Phantasie. Wenn ich das Geld hätte, das einige amerikanische Firmen zum Fenster hinauswerfen, könnte ich zehn Spiele produzieren, die allesamt eine bessere Qualität haben. Bei Adventures hat LucasArts nach wie vor die Nase vorn, kurz danach folgt Adventure Soft.

Wie stark ist der Einfluß Deines Vaters Mike, des Chefs von Adventure-Soft? Wer entscheidet bei Euch, ob ein Puzzle, ein Dialog, eine Animation ins Spiel hineinkommt oder nicht?
Er kümmert sich hauptsächlich um die Finanzen, was u. a. bedeutet, daß er sagen darf: "Das wird zu lange dauern – ändere es!" Dann muß ich mich hinsetzen und einen Weg finden, wie ich eine Grafik herausnehme, ohne daß sie vom Spieler später vermißt wird. Gelegentlich ist das Spiel durch dieses "Entschlacken" sogar besser geworden. Mein Dad hat also das Oberkommando, wenngleich wir normalerweise einer Meinung sind.

Könntest Du Dir denn vorstellen, ein Spiel für LucasArts oder Sierra zu entwickeln?
Warum nicht? Ich würde auch liebend gerne ein Rollenspiel entwickeln oder ein PlayStation- bzw. Nintendo 64-Spiel. Das ist halt der Vorteil, wenn man bei einer größeren Firma arbeitet: Man bekommt Zugang zu solchen Märkten. Der Nachteil, wenn ich bei LucasArts wäre: Ich könnte nicht einfach zu einem Manager gehen und so mit ihm reden, wie ich mit Mike manchmal rede.

Was unterscheidet Floyd, Euer jüngstes Projekt, von allen anderen Adventures?
Die Grafiken sind durchweg gerendert – zur Zeit etwas Einmaliges, wie ich finde. Weiterer Unterschied: Es wurde von mir geschrieben. Das Wichtigste: Floyd wird ein großer Fortschritt für die gesamte Adventure-Industrie. Nichts Weltbewegendes, aber wir werden ein neues Niveau erreichen.

Wann wird Floyd veröffentlicht?
Im August. Zumindest theoretisch. Bitte reißt mir nicht den Kopf ab, wenn es doch September werden sollte...

Petra Maueröder ■



Eine schrecklich nette Familie: Die Woodroffes sind in Birmingham zu Hause.

Vergleichstest 3D-Grafikkarten

Bube, Dame,

Keiner kann sie aufhalten: Die neueste Revolution im PC-Bereich sind die 3D-Grafikkarten. Fast jeder Hersteller hat eine im Programm, beim User herrscht dagegen die totale Verwirrung. Von Fachbegriffen überschüttet, weiß keiner so genau, welche Karte er denn eigentlich braucht. Wir haben uns für Sie die bereits erhältlichen Modelle einmal vorgeknöpft und einem mehrtägigen Härtetest unterzogen.



Wozu eigentlich 3D-Grafikkarten? Eigentlich sollte so ein mit 200 MHz getakteter Pentium schnell genug sein, um Spiele vernünftig darzustellen. Bei wesentlich billigeren Konsolen klappt das ja auch, mag sich so mancher denken. Stimmt so nicht ganz, denn in den modernen Videospielkonsolen sorgen jeweils eigene Chips, unabhängig von den ein oder zwei Hauptprozessoren, für Grafik und Sound. Genauso läuft es auch bei den neuen 3D-Karten, die dem Pentium die Rechenarbeit für Polygone und Texturen abnehmen. Wie nicht anders zu erwarten war, gibt es natürlich keinen Standard für 3D-Beschleunigung. Die meisten Grafikkartenhersteller wie Hercules, Elsa, Diamond oder Orchid kaufen von einem anderen Produzenten die 3D-Chips; kompatibel zueinander sind die kleinen Wunderdinger wie Voodoo 3DFX, Rendition Verite oder S3 ViRGE natürlich nicht. Genau hier liegt für Sie das größte Problem: Alle Karten haben unterschiedliche Fähigkeiten und verlangen oft speziell für sie angepaßte Software, um überzeugend zu funktionieren. Noch dazu argumentieren viele Hersteller in ihren Anzeigenkampagnen mit den wildesten Fachbegriffen, die mehr verwirren als bei der Entscheidung helfen. Wir haben darum acht bereits im Handel erhältliche Karten so getestet, wie es für Computerspieler am sinnvollsten ist. Angefangen bei der Installation bis hin zum Praxistest mit Spielesoftware mußten die Karten beweisen, daß sie für den harten Spielealltag taugen.

So haben wir getestet

Damit Sie nachvollziehen können, wie wir getestet haben, erst einmal ein paar Hintergrundinformationen zur Funktionsweise der 3D-Karten. Beim Verkauf von Grafikkarten werden immer wieder gerne Benchmarkwerte herangezogen, die den Käufer von der Leistung des Produkts überzeugen sollen. Benchmarks werden durch kleine Programme ermittelt, die in unserem Fall etwa eine bestimmte Anzahl Polygone samt Texturen und einer Reihe von Effekten darstellen lassen und die Zahl der pro Sekunde gezeigten Bilder zählen. Da es immer wieder vorkommt, daß der eine oder andere Hersteller mogelt und seine Karten für die gängigen Benchmarkprogramme optimiert, haben wir uns zum einen selbst auf zwei Rechnern von der Leistung der Karten überzeugt, zum anderen auch eines der ersten Spiele zum

Monster

Praxistest herangezogen, das Direct 3D (D3D) unterstützt. Es gibt nämlich generell mehrere Wege, Spiele mit 3D-Karten zu beschleunigen. Am besten läuft es natürlich, wenn der Spielehersteller seine Software speziell auf den Beschleunigerchip anpaßt. Beispiele dafür sind Formel 1 von Psygnosis oder auch POD (Tests in der PC Games 5/97 bzw. 4/97). Einfacher soll es laut Microsoft mit der Software-Schnittstelle Direct 3D funktionieren, die automatisch alle Karten anspricht, die dieses Interface unterstützen. Dadurch entfallen die für den Programmierer lästigen und zeitraubenden Anpassungsarbeiten auf die einzelnen Chips. Nachteil ist natürlich, daß Microsofts Interface nicht speziell auf die Eigenheiten der Karten angepaßt ist, was zu Leistungsproblemen führen kann. Neben dieser Schnittstelle des Softwareriesen hat ein anderes Software-Interface den Weg auf Spiele-PCs geschafft. Auf Silicon-Graphics-Rechnern ist OpenGL schon lange ein Begriff und überzeugt beispielsweise bei der durch einen kleinen Patch angepaßten Version des indizierten Quake durch schönere Grafiken und schnelleren Bildaufbau. OpenGL ist zwar eigentlich auf sündteuren Workstations zu Hause, aufgrund des 3D-Karten-Booms entwickelt Silicon Graphics aber gerade eine spezielle Version für PCs, die Direct 3D das Fürchten lehren soll. Soviel zur Grundlage, denn im Praxistest ist vorerst für den Spieler vor allem D3D interessant, da für diese Schnittstelle die meisten Programme erscheinen. Da sich speziell angepaßte Versionen von Spielen nicht unbedingt miteinander vergleichen lassen, haben wir im Test darauf verzichtet. Um jeden unserer Leser verläßlich zu informieren, welche Karte für seine Bedürfnisse am besten geeignet ist, haben wir außerdem zwei verschiedene Rechner benutzt, die das obere und das untere Ende der derzeit verfügbaren Hardware repräsentieren. Zum einen kam ein Pentium 100 zum Einsatz, dessen Werte sich auch auf Systeme mit 90 oder 120 MHz übertragen lassen. Das High-End-System ist ein Pentium 200 MMX, der aber nur wenig bessere Ergebnisse als ein P166 bringt. Alle Karten hatten übrigens 4 MByte RAM auf der Platine.

Der Direct-3D-Benchmark

Erste Hürde für unsere Kandidaten ist der Direct-3D-Benchmark, der von dem renommierten Institut Jon Peddie Associates verwendet wird. Dieser Test bewertet unter anderem, wie schnell die Karte Polygone zeichnen kann. Wie bei den anderen Benchmarks auch haben wir generell die Werte für die Auflösung von 640x480 Pixel bei 16 Bit Farbtiefe eingestellt und die rechenintensiven Optionen Gouraud-Shading, Texturfilter und Glanzlichter aktiviert. Zur Erklärung der Fachbegriffe lesen Sie bitte unseren Kasten "Glossar".

Der Tunnel-Test

Von Microsoft stammt dieser Benchmark, der genau das simuliert, was in einem Spiel abläuft. Es wird ein aus Polygonen gebildeter runder Tunnel gezeigt, der mit Texturen verkleidet ist. Bei diesem Test wird oft ein Fehler gemacht: Es werden nicht alle relevanten Optionen eingeschaltet, was zu falschen Ergebnissen führt. Neben der für Spiele wichtigen Auflösung von 640x480 Bildpunkten und 16 Bit Farbtiefe werden die bilineare Texturfilterung, Gouraud-Shading, Z-Buffering, Anti-Aliasing, Dithering, Texturen mit Perspektiven-Korrektur und eine solide Darstellung (also kein Gittermodell) des Tunnels aktiviert. Da die Apocalypse 3D und auch die Matrox Mystique kein bilineares Filtering unterstützen, hat diese Option keinen Einfluß auf die Geschwindigkeit der Grafik, wohl aber auf die Bildqualität.

Der Praxis-Test

Schließlich mußten die acht Karten noch im Praxistest beweisen, wozu sie in der Lage sind. Das Rennspiel Monster Truck Madness ist eines der er-



Formel 1 von Psygnosis ist eines der ersten für den 3DFX-Chip optimierten Spiele, das schon auf kleinen Pentiums beeindruckend schnell läuft.

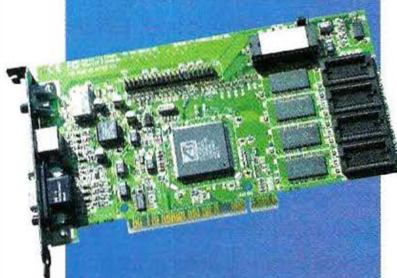

Monster Truck Madness ist eines der ersten Direct-3D-Spiele und zeigt außerdem die aktuelle Framerate an.

sten Programme, das Direct 3D unterstützt und auch dringend benötigt. Wir haben das gängige Testverfahren benutzt, bei dem wir erst einmal eine Runde gefahren sind und diese als Replay speicherten. Durch die Eingabe von "frames" während eines Rennens wird neben dem Armaturenbrett die aktuelle Framerate angezeigt, was Sie natürlich auch bei sich zu Hause nachvollziehen können, wenn Sie die Demo-Version benutzen, die auf der PC Games-CD 11/96 zu finden ist. Die äußerst schwache Performance der Videologic Apocalypse 3D liegt nach Auskunft des Herstellers übrigens an der von Monster Truck Madness verwendeten Version 2.0 von DirectX, da die Apocalypse 3D für DirectX3 optimiert ist. Nähere Einzelheiten zu den Stärken und Schwächen der Karten erfahren Sie im Rahmen der detaillierten Vorstellung in diesem Test.

Ausblick

Teilweise haben die ersten Hersteller schon die zweite Generation ihrer 3D-Chips veröffentlicht, andere folgen in diesen Tagen. Am spannendsten wird das Rennen zwischen den 3DFX-Prozessoren und den PowerVR-Chips werden. 3DFX-Hersteller Voodoo hat bereits jetzt Kampfpreise angekündigt hat und will den Chip durch eine Umstellung der Produktionsweise billiger fabrizieren, ohne daß Leistungseinbußen entstehen. NEC und Videologic haben erkannt, daß der PowerVR mehr Unterstützung benötigt, und verkündet, daß rund 25 Millionen Dollar in die Entwicklung von speziellen Spielen und die Vermarktung des Chips investiert werden. Bereits im Sommer soll dann der NEC PCX2 auf der Apocalypse 3Dx veröffentlicht werden, der nochmal 50% schneller als der Vorgänger sein soll. Sobald die neuen Karten im Handel erhältlich sind, werden wir diese selbstverständlich für Sie testen.

ATI 3D Xpression+ PC2TV



In der 3D Xpression+ PC2TV steckt bereits die zweite Generation des Rage-Chips, der neben Verbesserungen im 3D-Bereich auch bei 2D-Grafiken stärker wurde. Die Stand-alone-Karte verfügt außerdem über Anschlüsse für Fernsehgeräte, was für unseren Test aber nicht von Belang ist. Im Vergleich zu seinem Vorgänger ist der Rage 2 tatsächlich eine ganze Ecke schneller geworden und absolvierte die Benchmarks mit ordentlichen Werten. Gerade in der Spielepraxis hinterließ die ATI-Karte einen guten Eindruck und ist sicher die beste Empfehlung, wenn Sie eine 3D-Karte mit Videoausgang etwa für die Aufnahme von 3D-Animationen auf dem heimischen Videorekorder oder für Spiele auf einem großen Fernseher suchen. Das rechtfertigt auch den relativ hohen Anschaffungspreis.

Hersteller: *ATI*
Tel. *089/1215840*
Internet: *www.atitech.ca*
Preis: *349,- DM*

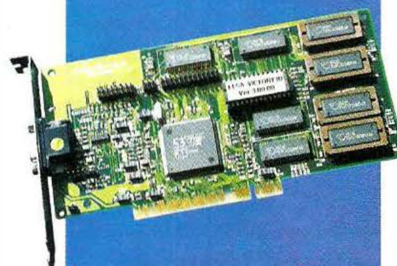
Creative Labs 3D-Blaster PCI



Einfach war es nicht, dem 3D Blaster vernünftige Benchmarks zu entlocken. Abgesehen von heftigen Problemen bei der Installation der Treiber mußten diese erstmal durch die neueste Version ersetzt werden, bevor die Karte zu gebrauchen war. Auf beiden Systemen standen wir bei der Deinstallation nach dem Test vor dem Problem, daß sich diese Treiber heftigst gegen ihre Entfernung wehrten und kurzerhand beide Rechner lahmlegten. Nachdem die Systeme zur Zufriedenheit des 3D Blasters eingerichtet waren, lieferte die Karte auch nur eine mäßige Performance und weigerte sich auf dem P100, den Tunnel-Test im Vollbild-Modus laufen zu lassen. Immerhin ist dank des bilinearen Filterings die Bildqualität ansprechend hoch, wenngleich die Leistung gerade auf kleineren Rechnern nicht ausreicht. Außerdem gibt es für diese Karte im Gegensatz zu den Konkurrenten derzeit keine Unterstützung für DOS-Spiele.

Hersteller: *Creative Labs*
Tel. *089/957 9081*
Internet: *www.creativelabs.com*
Preis: *399,- DM*

Elsa Victory 3D



Die Stand-alone-Karte Elsa Victory 3D hat den S3 Virge auf der Platine sitzen, der generell nicht zu den schnellsten 3D-Chips zählt. Entsprechend zäh war auch die Leistung in allen drei Benchmarktests, wobei für Monster Truck Madness ein Treiber-Update nötig war, um das Spiel überhaupt zum Laufen zu bekommen. Auf dem P200 war Monster Truck Madness zwar noch spielbar, auf einem P100 ist wegen der mageren sieben Frames pro Sekunde exaktes Steuern unmöglich. Auch der Tunnel-Test sowie der Direct-3D-Benchmark entlarven die Victory 3D als ziemlichen Schnarcher. Im 2D-Bereich ist die Karte aber eine der schnellsten überhaupt, so daß sich eine Anschaffung nur für zweidimensionale Spiele und Anwendungen lohnt. Als 3D-Beschleuniger ist sie dagegen durchgefallen.

Hersteller: *Elsa* **Tel.** *0241/9177917*
Internet: *www.elsa.de*
Preis: *299,- DM*

Diamond Monster 3D

Die Monster 3D ist eine der ersten Grafikkarten mit dem Voodoo Graphics 3DFX-Chip und läuft als zusätzliche Karte neben dem bereits vorhandenen Grafikadapter. Ihre alte VGA-Karte und die Monster 3D werden über ein externes Kabel miteinander verbunden, das Monitorkabel steckt dann in der Diamond-Karte. Die Installation der nötigen Treiber ist denkbar einfach und problemlos, wobei die Monster 3D nicht als Grafikkarte, sondern als Multimedia-Erweiterung im System-Setup zu finden ist. Obwohl die mitgelieferten Trei-



ber auf Anhieb funktionieren, sollten Sie auf jeden Fall bei Diamond oder im Internet die aktuelle Version 1.07 beziehen, die kleinere Fehler ausmerzt. Im Benchmarktest schnitt die Monster 3D klar am besten ab und lieferte dank des bilinearen Filterings auch die höchste Bildqualität. Die Beschränkung auf eine Bildwiederholfrequenz von nur 60 Hz bei Super VGA fällt in der Praxis nicht auf, wie der Test mit Monster Truck Madness und anderen Spielen bewies. Am deutlichsten wird der Vorsprung der Diamond gegenüber Karten mit anderen Chipsätzen auf Pentiums unterhalb der 133 MHz-Schwelle, da dort die Grafikbeschleunigung am extremsten auffällt. So läßt sich ein P100 problemlos zur flotten Arcade-Maschine aufrüsten. Wer also nicht gleich ein neues System kaufen will und über eine flotte 2D-Grafikkarte verfügt, kann mit der Monster 3D nichts falsch machen. Auch die bereits verfügbare bzw. bald erscheinende Software spricht für die Karte mit dem Voodoo-Chip.

Hersteller: *Diamond*
Tel. *08151/2660*
Internet: *www.diamond.com*
Preis: *499,- DM*

Hercules Terminator 3D

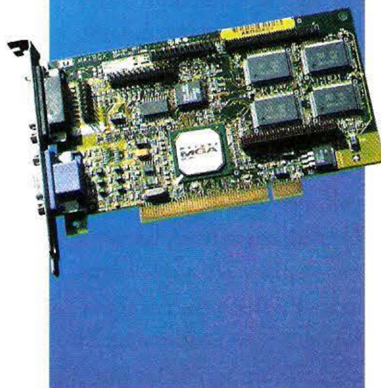
Auf der Terminator 3D sitzt wie bei der Victory 3D ein S3 Virge, der im 2D-Bereich die selben ansprechenden Leistungen vollbringt, allerdings im 3D-Bereich eindeutig schneller ist. Voraussetzung dafür war allerdings ein Besuch auf der Homepage von Hercules, um die neuesten Treiber zu besorgen. Dann zeigte die Terminator 3D allerdings ihre für den schwachen S3-Chip beeindruckende Performance, gerade bei Monster Truck Madness hinterließ sie einen guten Eindruck. Da sie auch das bilineare Filtering beherrscht, ist ihre Leistung umso eindrucksvoller. Angesichts des Preisniveaus ist aber auch diese Karte keine Alternative zu den nur unwesentlich teureren 3DFX-Karten.

Hersteller: *Hercules*
Tel. *089/89890573*
Internet: *www.hercules.com*
Preis: *329,- DM*

Videologic Apocalypse 3Da

Der Konzern NEC und Videologic haben gemeinsam den PowerVR-Chip entwickelt, der das Herzstück der Apocalypse 3D darstellt. Auch diese Karte wird zusätzlich zur schon vorhandenen Grafikkarte in einen freien PCI-Slot gesteckt, kommt aber ohne Kabel aus. Sie schaufelt die Grafikdaten über den PCI-Bus weiter, was einen Pentium ab 133 MHz voraussetzt, damit sie ansprechende Leistungen liefert. Auf langsameren Rechnern ist die Performance entsprechend mau beziehungsweise gleich Null. Ein weiteres Problem der Apocalypse 3D ist die fehlende Unterstützung des bilinearen Filterings, was beim Tunnel-Test zwar hohe Framerates lieferte, aber deutlich grobere Texturen als bei den anderen Boards zur Folge hat. Die schwache Leistung bei Monster Truck Madness liegt wie bereits erwähnt an der schlechten DirectX2-Unterstützung, wobei sich auch bei anderen Spielen herausstellte, daß die Apocalypse 3D unter Direct 3D Probleme mit transparenten Texturen hat, was unschöne Blöcke um Objekte zur Folge hat. Auch die für den PowerVR-Chip optimierte Version von Ubi Softs Rennspiel POD kann nicht gegen die 3DFX-Konkurrenz ankommen, obwohl sie im Gegensatz zu diesen auch Auflösungen über 640x480 Pixel schafft. Dank der ungefilterten Texturen sieht die Grafik dennoch nicht so schön aus. Zum gegenwärtigen Zeitpunkt hat der PowerVR trotz der an sich leistungsfähigen Technik keine Chance gegen die Voodoo-Konkurrenz.

Hersteller: *Videologic*
Tel. *06103/93470*
Internet: *www.videologic.com*
Preis: *389,- DM*

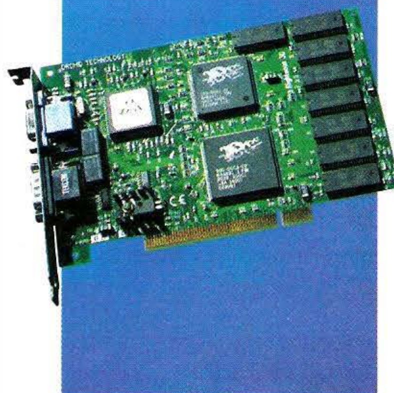


Matrox Mystique

Mit der Mystique hat Matrox ein heißes Eisen im Rennen um einen der begehrten PCI-Slots in Spiele-PCs im Feuer. Der hauseigene Chip MGA1024SG ist nicht nur im 2D-Bereich hervorragend, sondern liefert auch bei 3D-Spielen eine ansprechende Leistung. Monster Truck Madness ist mit 12 Frames pro Sekunde noch ordentlich spielbar, und der Tunnel-Test lieferte auf dem P200 hervorragende Ergebnisse; auf dem P100 weigerte sich die Karte standhaft, die Farbpalette mit 8 Bit Farbtiefe darzustellen, und lieferte dadurch unrealistische Phantasiewerte. Dennoch zeigen eine ganze Reihe von speziell für die Mystique angepaßten Spielen auch auf kleineren Rechnern die Qualitäten der Karte. Allerdings hat das Matrox-Board den selben Nachteil wie die Apocalypse 3D, da auch sie kein bilineares Filtering unterstützt, was die guten Benchmarks wieder etwas relativiert. Als reine Direct-3D-Karte bleibt sie den 3DFX-Boliden zwar unterlegen, aber als Standard-VGA-Karte in Kombination mit einem Add-on-Board mit Voodoo-Chip ist sie das Nonplusultra.



Hersteller: Matrox
Tel. 089/6144740
Internet: www.matrox.com/mog
Preis: 399,- DM



Orchid Righteous 3D

Die zweite Karte mit dem 3DFX-Chip von Voodoo steht der Monster 3D in der Leistung kaum nach. Auch hier ist die Installation so einfach wie möglich, wobei das mitgelieferte Verbindungskabel besser abgeschirmt ist als bei der Monster 3D und das Bild geringfügig verbessert. Dies fällt aber in der Praxis kaum auf. Die mitgelieferten Treiber dürfen Sie dagegen getrost vergessen, da die ersten Versionen einige Probleme mit der Direct-3D-Unterstützung haben. Hier hilft nur eine Anfrage bei Orchid oder der Weg ins Internet; die aktuelle Version 1.3 läuft dann auch fehlerfrei. Da die Orchid-Karte den selben Chip verwendet wie die Monster 3D, unterliegt sie auch den Beschränkungen bei der Bildwiederholfrequenz, bietet aber auch dieselbe exzellente Performance bei Spielen. Die einzigen Nachteile der Righteous 3D gegenüber der Konkurrenz von Diamond sind das sehr laute "Klick" beim Umschalten auf den 3DFX-Modus, die mangelhaften mitgelieferten Treiber und der geringere Umfang der mitgelieferten Spiele. Ansonsten gilt das gleiche wie für die Monster 3D, so daß nicht zuletzt der aktuelle Preis bei Ihrem Händler Ihre Kaufentscheidung unterstützen sollte.

Hersteller: Orchid **Tel.** 089/58098255
Internet: www.orchid.com
Preis: 469,- DM

Glossar

Damit Sie die einzelnen Fachbegriffe richtig einordnen können, haben wir die wichtigsten für Sie erklärt:

Anti-Aliasing: Da jedes Bild aus Pixeln aufgebaut ist, entsteht bei Vergrößerungen der ungeliebte "Treppen-Effekt". Anti-Aliasing berechnet neue Farbwerte zwischen nebeneinander liegenden Bildpunkten, wodurch das Bild weicher, aber auch unschärfer wird und die Pixel ineinander verschwimmen.

Bilineares Filtering: Dieses Verfahren funktioniert ähnlich wie Anti-Aliasing, beschränkt sich aber auf 2x2 Pixel und wird bei Texturen verwendet. Diese "bröseln" dann nicht grobkörnig auf, sondern sehen weich und homogen aus.

Direct 3D: Eine Software-Schnittstelle von Windows 95, die Programmierern den Zugriff auf 3D-Grafikkarten erleichtern soll, ohne ein Spiel für jeden Chipsatz anpassen zu müssen.

Fog: Simuliert Nebel, Dunst oder Rauch und benötigt entweder die Unterstützung transparenter Texturen oder rechenintensive Algorithmen.

Glanzlicht: Auch "Specular Effect" genannt. Simuliert den Schimmer einer Lichtquelle auf einem Objekt.

Gouraud-Shading: Dieser Algorithmus berechnet aus den Eckpunkten eines Polygons weiche Farbverläufe, die das Objekt plastischer aussehen lassen und störende Ecken und Kanten beseitigen.



MIP-Mapping: Mehrere Texturen für ein und dasselbe Objekt werden verwendet, wobei die näher beim Betrachter liegenden feiner aufgelöst werden als die hinteren, die ohnehin nicht so gut zu sehen sind.

OpenGL: Software-Schnittstelle, ähnlich wie Direct 3D, allerdings von Silicon Graphics, ursprünglich für den Einsatz auf Workstations entwickelt. Eine spezielle PC-Version namens Cosmo OpenGL ist bereits in Arbeit und soll noch dieses Jahr erscheinen und Spiele unterstützen.

Perspektiven-Korrektur: Normalerweise entstehen bei der perspektivischen Abbildung von Texturen unschöne Verzerrungen, die durch dieses Verfahren wieder beseitigt werden.

Polygon: Aus der Mathematik als Vieleck bekannt. Dreiecke sind die einfachsten Polygone, häufig werden Vier- oder Sechsecke verwendet, um dreidimensionale Objekte aufzubauen.

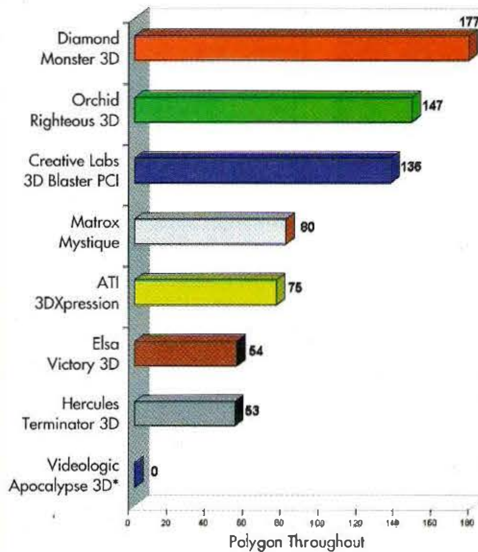
Textur: Eine Grafik, die auf 3D-Objekte projiziert wird, damit das an sich einfarbige Gebilde wie ein Asteroid oder eine Hauswand aussieht.

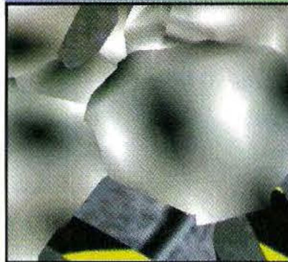
Z-Buffering: Dreidimensionale Objekte besitzen neben den X- und Y-Werten auch eine Z-Koordinate, die für die räumliche Tiefe zuständig ist. Beim Z-Buffering wird dieser Wert verwendet, um hintenliegende, also nicht sichtbare Teile eines Objekts bei der Darstellung wegzulassen und somit Rechenzeit zu sparen. Nachteil ist der erhöhte Speicherbedarf.

Pentium 100

Test

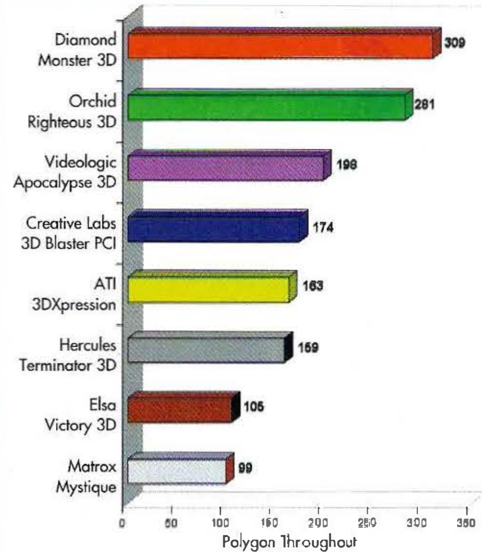
Pentium 200 MMX

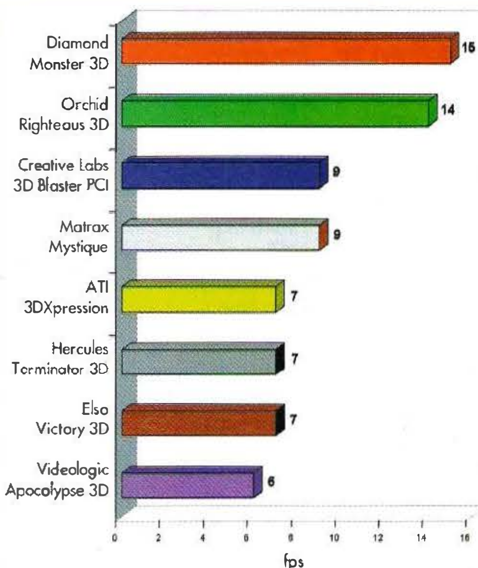




Direct-3D

Der Direct-3D-Benchmark gibt Auskunft über die Polygonleistung der Karten. Die Videologic Apocalypse 3D beschwerte sich trotz 4 MByte RAM über zuwenig Videospeicher und ließ den Test erst gar nicht starten.

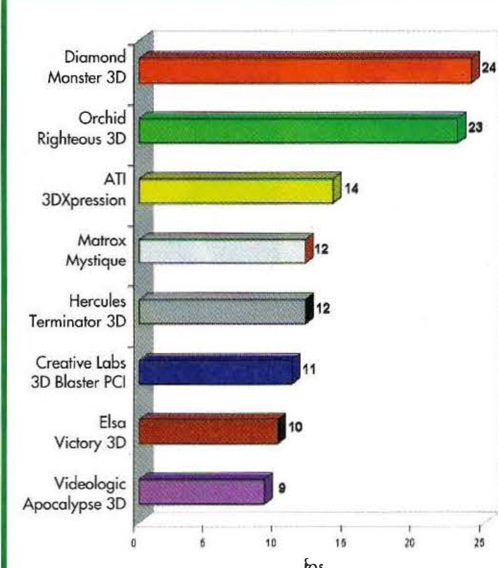


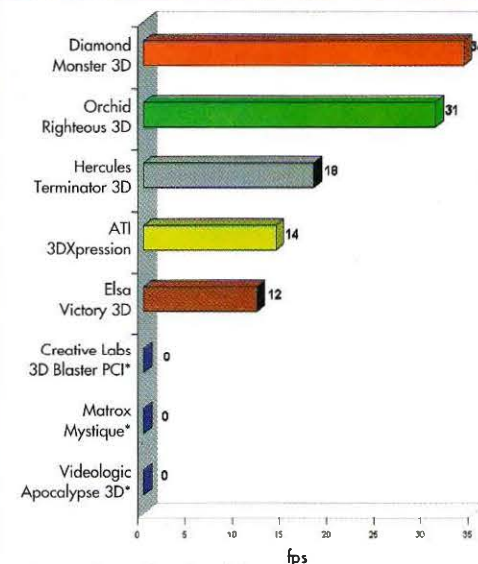




Monster Truck

Der Praxistest mit dem Direct-3D-Spiel Monster Truck Madness gibt mit konkreten Framerate-Werten Aufschluß über die Spieletauglichkeit der Karten. Die Apocalypse 3D lief wegen der mäßigen DirectX2-Unterstützung entsprechend langsam.

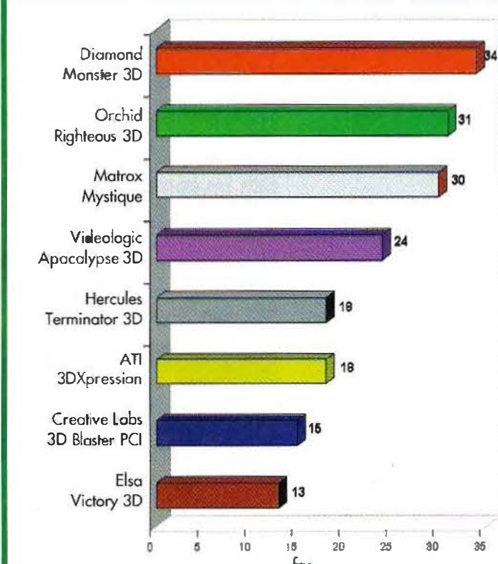






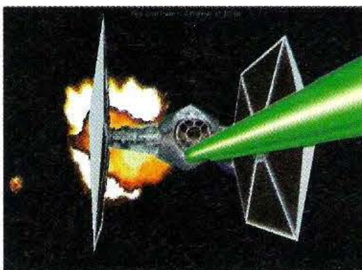
Tunnel

Die Simulation einer 3D-Engine entlarvte auf dem relativ langsamen P 100 gleich drei Karten als Problemkinder. Die Videologic-Karte verweigerte einmal mehr den Dienst, der 3D Blaster wollte partout nicht im Vollbild-Modus laufen, und die Matrox Mystique lief nur mit einer vier Bit breiten Farbpalette, weswegen die ermittelten Werte unrealistisch hoch waren.



COMING UP!

X-WING VS. TIE FIGHTER



Star Wars und kein Ende: Nachdem LucasArts diesen Monat mit Yoda Stories einen Vorgeschmack gab, zeigt das kalifornische Softwarehaus, was aus der kostspieligen Star Wars-Lizenz wirklich zu machen ist. Ob X-Wing vs. TIE Fighter trotz der starken Betonung des Netzwerkmodus auch Singleplayer-tauglich ist, lesen Sie in der PC Games 7/97.

STARFLEET ACADEMY





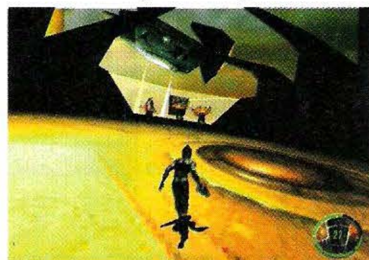
Star Trek kann bei dem Boom um die Star Wars-Trilogie natürlich nicht zurückstehen, und so erwartet uns nächsten Monat die interaktive Raumschiff-Flugschule Starfleet Academy. Interplay hat weder Kosten noch Mühen gescheut, so daß Sie nun zeigen können, daß aus Ihnen - mit Hilfe prominenter Vertreter der ursprünglichen Enterprise-Besatzung - der bessere James T. Kirk geworden wäre. Ob das dann auch Spaß macht oder ob es sich um eine dröge Simulation handelt, steht im nächsten Heft.

FIFA SOCCER MANAGER

Durch den sensationellen Erfolg der EA Sports-Serien lag es nahe, etwas genrefremde Spiele mit gleicher Thematik in das Produktprogramm aufzunehmen. Die Wirtschaftssimulation zu FIFA Soccer erlaubt es dem Sportspielfan, seine computergesteuerten Mitspieler nun endlich einem ordentlichen Training zu unterziehen. Wie sich das Spiel im Langzeittest und im Vergleich mit Bundesliga Manager 97, Anstoß 2 und Hattrick Wins bewährt, zeigt sich im kommenden Review.

TIPS & TRICKS

Mit den Komplettlösungen zu Electronic Arts KKND, Shinys MDK und Westwoods C&C: Gegenangriff sind auch nächsten Monat die 32 Seiten Tips & Tricks prall gefüllt mit lebenswichtigen Informationen. Vor allem die versteckten Ameisenmissionen dürften für so manchen Spieler ein Buch mit sieben Siegeln sein, wir helfen Ihnen weiter.



Die PC Games Ausgabe 7/97 erscheint am 4. Juni 1997

Index

T= im Tips & Tricks-Teil
Patch, Demo = auf der Cover-CD-ROM